NINTENDO GAMECUBE ◆ GAME BOY ADVANCE

11/02 Ausgabe 66 € 3,30

Österreich € 3,50; Schweiz sfr 6,40; Holland, Belgien, Luxemburg € 3,75;
Frankreich, Griechenland, Italien, Portugal, Spanien € 4,15; Dänemark dkr 28,-

N-ZONE

DAS MEISTGEKAUFTE NI[illegible]DO-MAGAZIN

THE LEGEND OF ZELDA

CELL-WAHNSINN: Massenweise neue Bilder zu Links GameCube-Debüt!

AB 31. OKTOBER: Der Gruselhit

ETERNAL DARKNESS

TEST & KOMPLETTLÖSUNG: Der Echtzeit-RE-Rivale auf zwölf Seiten!

KEIN PERFECT DARK ZERO?

NINTENDO-SCHOCK: Die Hitschmiede Rare (Donkey Kong, Conker's Bad Fur Day, Banjo-Kazooie) verlässt Nintendo! Exklusiv-Interviews mit Rare & Nintendo!

BESSER SPÄT ALS NIE?

TUROK EVOLUTION

GETESTET: Die fix und fertige GameCube-Version des lang erwarteten Turok-Comebacks

DIE SHOW-CATCHER AUF DEM GAMECUBE

WWE WRESTLEMANIA

AUFGEDECKT: Warum das neueste WWE-Wrestlingspiel auf dem GameCube nicht an alte Klassiker anknüpfen kann

4 194373 903306 11

EDITORIAL

Der Nintendo-Schock

RARE IST WEG!

Müssen Nintendo-Fans trauern?

RARE MACHT SICH RAR!

Es ist wahr: Der langjährige exklusive Big-N-Hitlieferant Rareware hat Nintendo verlassen. Die Rare-Gründer Chris und Tim Stamper kauften zunächst die 49 % der Firmenanteile zurück, die Nintendo an Rare hielt und verscherbelten anschließend 100 % ihrer Firma für angeblich 375 Millionen Dollar an Microsoft. Den ultimativen Beweis dafür erhielten wir auf Microsofts XO2-Event in Sevilla, als die als extrem publikumsscheu bekannten Stamper-Brüder mit Microsoft-Vizepräsident Ed Fries auf der Bühne T-Shirts tauschten. Wir nutzen natürlich die Gelegenheit für ein exklusives Interview und gingen der Sache auf den Grund. Eines dürfte klar sein: Mit *Perfect Dark, Banjo* und *Conker* gehen Nintendo einige angesehene Spielemarken verloren, doch ist dies angesichts des geringen Spiele-Outputs von Rare in den letzten Jahren wirklich von maßgeblicher Bedeutung? Mit einer Summe von 375 Millionen Dollar kann man beispielsweise talentierte ehemalige Rare-Angestellte zu neuen Meisterwerken animieren, weitere Exklusiv-Deals mit renommierten Herstellern wie Capcom abschließen oder gar das gesamte GameCube-Marketing-Budget über Jahre vervielfachen. Übrigens: Game-Boy-Advance-Titel wird Rare natürlich auch in Zukunft machen. Weitere Exklusiv-Interviews, Hintergründe und Analysen zu diesem Thema gibt es in unserer großen Titelreportage ab Seite 10.

HIT FÜR HIT – MONAT FÜR MONAT

Nach *Resident Evil* und *Super Mario Sunshine* kommt mit *Eternal Darkness* am 31. Oktober schon der dritte Superhit in Folge für den GameCube. Es versteht sich von selbst, dass wir diesen Titel nicht nur ausführlich testen, sondern auch eine Komplettlösung dazu liefern, die keine Frage offen lässt. Wer sich die Spannung erhalten will, soll die Lösung einfach überblättern. Viel Spaß beim Lesen!

Euer Hans Ippisch
REDAKTIONSDIREKTOR

VERSTÄRKUNG Um uns der kommenden GameCube-Spieleflut auch ausgiebig genug widmen zu können, haben wir unser Team ordentlich aufgestockt. Fabian Hübner und Stefanie Sämann verstärken das Layout-Team, Udo Crnjak machte den Sprung vom freien Mitarbeiter zum fest angestellten Volontär und Kerstin Springer schließlich ist das erste weibliche Mitglied der Redaktion. Herzlich willkommen!

Vordere Reihe, von links nach rechts:
Kerstin Springer (Redaktion)
Alexandra Böhm (Layout)

Hintere Reihe, von links nach rechts:
Udo Crnjak (Redaktion)
Stefanie Sämann (Layout)
Hans Ippisch (Redaktion)
Christian Harnoth (Layout)
Fabian Sluga (Redaktion)

Nicht im Bild:
Jens Quentin (Redaktion)
Fabian Hübner (Layout)
Yves Nawroth (Redaktionsassistenz)

INHALT 11/2002

NEWS

6 Allgemeine News
64 Import-News

REPORTAGEN

10 Der Rare-Deal

RUBRIKEN

36 Charts
72 Hardware & Zubehör
96 Impressum
96 Inserentenverzeichnis
80 Kleinanzeigen
76 Leserbriefe
97 Neulich in der Redaktion
30 Spiele-Lexikon
98 Vorschau
95 Zeugnis

SPIELEREGISTER

Aggressive Inline 60
Baldur's Gate: Dark Alliance 8
Big Air Freestyle 56
Dakar Rally 2 9
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme 28
Der Herr der Ringe: Die Gefährten 58
Die Hard Vendetta 16
Disney Sports Basketball 7
Duke Nukem Advance 85
Eternal Darkness 38
Freekstyle 44
Gauntlet: Dark Legacy 57
Gladius 6
Harvest Moon: A wonderful Life 8
Inspector Gadget Racing 62
Kelly Slater's Pro Surfer 22
Legend of Zelda 14
Madden NFL 2003 62
Minority Report 20
MX Superfly 48
Phantasy Star Online Episode I & II 66
Pro Rally 2002 53
Pro Tennis WTA Tour 57
Racing Simulation 3 7
Santa Claus 62
Sega Soccer Slam 46
Smuggler's Run: Warzones 84
Speed Challenge 56
StarCraft: Ghost 24
Street Hoops 23
Summoner 2 9
Super Monkey Ball 2 70
Super Monkey Ball Jr. 7
Tetris Worlds 57
The Mummy 60
Turok Evolution 42
Turok Evolution (GBA) 85
Ty the Tasmanian Tiger 9
UFC Throwdown 52
Worms Blast 57
Worms World Party 62
Wreckless 26
WWE Wrestlemania 50
XIII 18
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3 84

REPORTAGE 10

DER RARE-DEAL

Lange geisterten Gerüchte herum, dass Nintendo sich von Rare trennen will. Nun ist es bittere Realität geworden. Microsoft hat zugeschlagen und ist nun zu 100 Prozent Eigentümer der Edelschmiede. Neben einem Interview mit Rare verraten wir euch alle Einzelheiten des Deals.

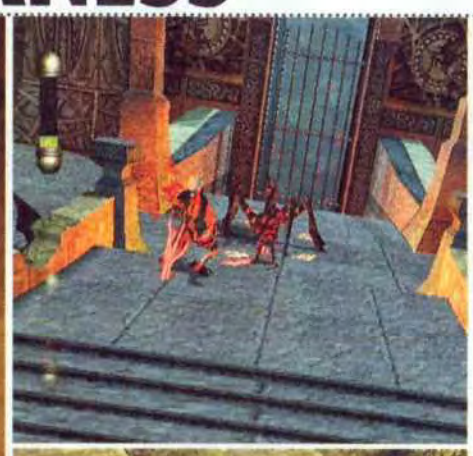
VORSCHAU 16

DIE HARD VENDETTA

Der exklusiv für den GameCube entwickelte Ego-Shooter macht einen guten Vorabeindruck. Auch im Rentenalter hat John McLane nichts von seinen Schießkünsten und seinem Zynismus eingebüßt. Warum sich nicht nur Filmfans freuen können, lest ihr ab Seite 16.

TEST
38 ETERNAL DARKNESS

Da ist die Gänsehaut von Resident Evil gerade abgeflaut und schon wartet der nächste Schocker auf hartgesottene Spieler. Prickelnde Atmosphäre und überraschende Storywendungen treiben den Adrenalinpegel in ungeahnte Höhen!



TEST
42 TUROK EVOLUTION

Endlich hat es auch bei uns mit dem Test des mit vielen Vorschusslorbeeren überschütteten Ego-Shooters geklappt. Ob der Acclaim-Titel tatsächlich der ersehnte Oberhammer ist oder ob es sich um den überschätzten Nachfolger eines Klassikers handelt, lest ihr in unserem Test.

TEST
66 PHANTASY STAR ONLINE EPISODE I & II

Kurz vor Redaktionsschluss trudelte die japanische Version des ersten onlinefähigen GameCube-Spiels in unseren Redaktionsräumen ein. Obwohl wir natürlich noch nicht online gehen können, wollten wir euch das Spiel nicht vorenthalten und präsentieren euch einen Import-Test.

VORSCHAU

GAMECUBE

16 **Die Hard Vendetta**
John McLane ist zurück!

22 **Kelly Slater's Pro Surfer**
Feuchtfröhliches Surfvergnügen

14 **Legend of Zelda**
Die aktuellsten Bilder

20 **Minority Report**
So genial wie der Film?

24 **StarCraft: Ghost**
Erste Infos und Bilder

23 **Street Hoops**
Blocks bringen Bargeld

26 **Wreckless**
Auf die harte Tour!

18 **XIII**
Ego-Shooter im Comic-Stil

GAME BOY ADVANCE

28 **Der Herr der Ringe: Die zwei Türme**
Das Epos im Taschenformat

TEST

GAMECUBE

56 Big Air Freestyle
38 Eternal Darkness
44 Freekstyle
57 Gauntlet Dark Legacy
48 MX Superfly
56 Pro Rally 2002
57 Pro Tennis WTA Tour
46 Sega Soccer Slam
53 Speed Challenge
70 Super Monkey Ball 2
57 Tetris Worlds
42 Turok Evolution
52 UFC Throwdown
57 Worms Blast
50 WWE Wrestlemania X8

GAME BOY ADVANCE

60 Aggressive Inline
58 Der Herr der Ringe: Die Gefährten
62 Inspector Gadget Racing
62 Madden NFL 2003
62 Santa Claus
60 The Mummy
62 Worms World Party

KOMPLETTLÖSUNG

86 Eternal Darkness

CHEATS & CODES

GAMECUBE

83 Freekstyle
82 MX Superfly
84 Smuggler's Run: Warzones

GAME BOY ADVANCE

85 Aggressive Inline
85 Duke Nukem Advance
85 Turok Evolution
84 Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

NEWS

N-ZONE **TOPS & FLOPS**

TOPS

1. DER HELLE WAHNSINN
Eternal Darkness sorgt für wahnsinnigen Spielspaß.
2. TEAM KOMPLETT!
Kerstin und Udo sind da!
3. FREAKOUT!
Freekstyle ist höllisch schwer und dennoch gut!
4. GRÜNES LICHT!
In den USA sind Demo-Discs für den GameCube nun erlaubt.
5. NICHT GANZ VERLOREN
Trotz Übernahme durch Microsoft entwickelt Rare weiterhin GBA-Spiele.

FLOPS

1. AUF WIEDERSEHEN
Microsoft kauft Rare. Alle Einzelheiten zu dem Deal erfahrt ihr ab Seite 10!
2. MÜDER DINOJÄGER?
Der lang ersehnte Ego-Shooter *Turok Evolution* kann die Erwartungen nicht ganz erfüllen.
3. PRO TENNIS WTA TOUR
Eine unnötig komplizierte Steuerung nervt
4. ZEITPROBLEM
Es hat noch nicht mit einem *TimeSplitters 2*-Test geklappt.
5. SAUWETTER
Der überraschende Kälteeinbruch lässt die Redaktionsmitglieder erstarren.

RENDEZVOUS? Auch außerhalb der Arenen kommt es zu gefährlichen Begegnungen.

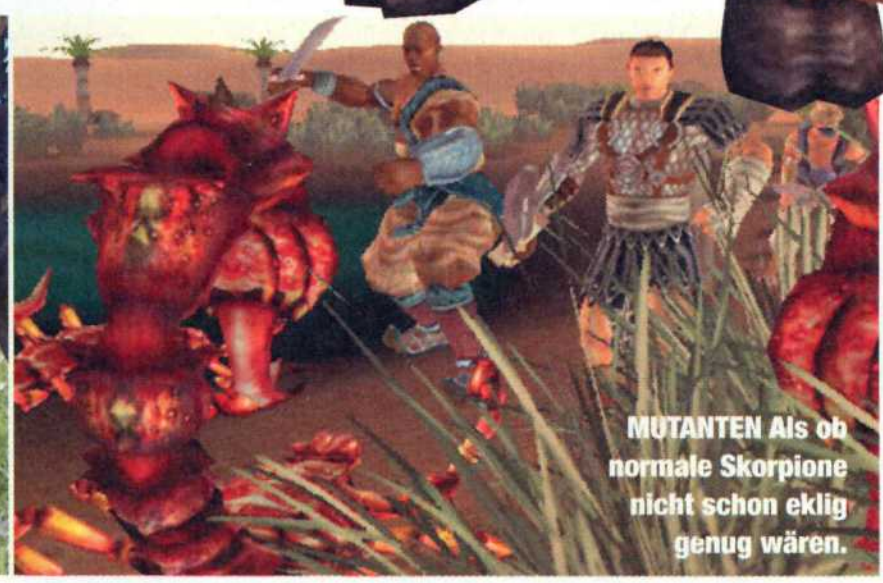
Gladius

ROLLENSPIEL **Ausbildungscamp für Kampfmaschinen**

Nachdem der große Krieg vorbei ist, finden Schlachten nur noch in den riesigen Arenen statt. Dort kämpfen Gladiatoren aus aller Welt um den Titel des Imperialen Champions. In der Rolle von Ursula und Valens ist es eure Aufgabe, hoffnungsvolle Nachwuchskämpfer zu rekrutieren und für die gnadenlosen Schlachten fit zu machen. Neben tödlichen Waffen können die Gladiatoren auch Magie einsetzen. 16 verschiedene Charakter-Klassen und mehr als 100 verschiedene Typen von Gladiatoren lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. **(jq)**

Hersteller: LucasArts
Internet: www.lucasarts.com
Termin: Frühjahr 2003

AB IN DIE BÜSCHE Zwischen den Keilereien bleibt sogar noch Zeit für Romantik.



MUTANTEN Als ob normale Skorpione nicht schon eklig genug wären.

Disney Sports Basketball

BASKETBALL Dunkings mit Donald und Daisy

Nachdem die Disney-Freaks schon auf dem Bolzplatz ihre Fähigkeiten gezeigt haben, zieht es die bekannten Charaktere nun auf den Streetcourt. In Teams mit jeweils drei Akteuren treten Mickie, Minnie, Goofy, Kater Karlo und viele andere an. Nach dem Tipp-off zeigt sich das Geschehen als rasantes Action-Basketball, bei dem sogar Mäuse den Ball in die Reuse hämmern. Neben einem denkbar einfachen Gameplay sollen Spielmodi wie der Saison-Modus, der Challenge-Cup oder ein All-Star-Game besonders jüngere GameCube-Besitzer ansprechen. Witzige Animationen und der für Streetball übliche Trashtalk runden das Vergnügen ab. **(jq)**

Hersteller: Konami
Internet: www.konami.de
Termin: Ende 2002

ÜBERFLIEGER Ob Mickie an Goofy vorbeikommt?

Racing Simulation 3

RENNSPIEL Wer braucht schon die Formel 1?

AUTHENTIZITÄT In der Cockpitperspektive wird durch Vibration eure Sicht beeinträchtigt.

Auf insgesamt 16 Rennstrecken können Anhänger realistischer Rennsimulationen ihr Können testen. Um sich gegen die – dank einer hohen KI – ausgebufften Konkurrenten durchzusetzen, sollten Anfänger in der Fahrschule ihre ersten Runden drehen. Profis werden bei der Meisterschaft bis aufs Äußerste gefordert. Um eine Chance zu haben, sollte der Flitzer vor dem Rennen mit den richtigen Fahrzeugeinstellungen konkurrenzfähig gemacht werden. Bei Ausritten ins Kiesbett oder Kollisionen mit anderen Fahrern tragen die Renner Schäden davon, die die Performance beeinträchtigen. **(jq)**

Hersteller: Ubi Soft
Internet: www.ubisoft.de
Termin: Anfang 2003

Super Monkey Ball Jr.

ACTION Auf dem GBA sind die Affen los!

Eine 1:1-Umsetzung eines GameCube-Spiels auf dem GBA, geht das? Scheinbar schon, denn mit *Super Monkey Ball Jr.* kommt jetzt der erste Teil der affigen Geschicklichkeitseinlagen auch für unterwegs. Über 60 verschiedene Parcours haben die Entwickler auf das Modul gequetscht und auch auf witzige Minispiele wie Bowling braucht man nicht zu verzichten. Insgesamt können vier der unterhaltsamen Minispiele freigespielt werden. Die Fortschritte des Spielers werden dank Batterie gespeichert und über das Verbindungskabel sind Wettrennen mit bis zu vier Spielern möglich. **(jq)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.com
Termin: 2003

WOW Sogar Lens-Flare-Effekte gibt es auf der Hindernisbahn zu bewundern.

NEWS

Harvest Moon: A Wonderful Life

SIMULATION **Der neueste Teil des Kultspiels kommt exklusiv für den GC.**

Hersteller: Natsume
Internet: www.natsume.com
Termin: Ende 2002 (Japan)

Nicht nur in Japan erfreut sich die obskure Bauernhof-Simulation großer Beliebtheit, auch uns erreichen jede Menge Leserbriefe, in denen nach dem Spiel gefragt wird. Für alle Fans gibt's gute Neuigkeiten: Der neueste Ableger der Serie erscheint exklusiv für den GameCube. Innerhalb von 30 virtuellen Jahren müsst ihr einen abgehalfterten Bauerhof wieder auf Vordermann bringen. Dazu gehören nicht nur die Feldarbeit und die Aufzucht von Nutztieren, auch das Privatleben spielt eine große Rolle. Bringt euer Weib beispielsweise einen Sohn zur Welt, kann dieser dem Papa später bei der Schufterei zur Hand gehen. Mit insgesamt sechs alternativen Storyverläufen und über 40 Charakteren, mit denen der putzige Landwirt interagieren kann, kommt auf dem Gut so schnell keine Langeweile auf. Eine Verbindung mit der entsprechenden GBA-Version bringt darüber hinaus neue Aufgaben. Bleibt zu hoffen, dass die GC-Version diesmal auch in Europa veröffentlicht wird. **(jq)**

KINDERZIMMER Bald kann der Nachwuchs bei der Ernte mit anpacken.

EINKAUFSBUMMEL Im Laden erfährt man interessante News.

Baldur's Gate: Dark Alliance

ROLLENSPIEL **Ein echter RPG-Klassiker steht an!**

Bei diesem Titel bekommt jeder RPG-Fan einen verträumten Blick. In dem epischen Rollenspiel schlüpft ihr in die Rolle eines unerschrockenen Abenteurers, um vereiste Höhlen, geheimnisvolle Sumpflandschaften und grausige Grabstätten zu erkunden. Die auftauchenden Gegner sind dabei nicht minder beeindruckend, riesige Drachen, gewaltige Eismutanten und andere Monster sorgen für packende Duelle, bei denen vor allem die Magiesprüche optisch genial in Szene gesetzt werden. Die riesigen Areale können auch von zwei Spielern gleichzeitig erforscht werden. Zu der grafischen Pracht gesellen sich tolle Soundeffekte und aufwendige Sprachaufnahmen bezüglich der zahlreichen Charaktere, mit denen der Spieler interagieren kann. **(jq)**

Hersteller: Interplay
Internet: www.interplay.com
Termin: 2003

BLICKKONTAKT Bei diesem Gegner sollte man auch mal ein Auge zudrücken können.

VERLOCKEND Was diese Bardame anzubieten hat, sieht wirklich sehr gut aus.

INFO KURZ & KNAPP

LEFT FIELD VERKAUFT: Nintendo hat seinen gesamten Aktienanteil am renommierten US-Entwickler Team Left Field veräußert. Zu den bekanntesten Projekten der Entwickler zählten *Excitebike 64* für das Nintendo 64 sowie zuletzt *NBA Courtside 2002*.

SEGA UND SAURIER: Sega konnte für ein neues Spielprojekt niemand Geringeren als Michael Crichton, Autor von *Jurassic Park*, gewinnen. Zu dem Inhalt des Spiels ist bislang ebenso wenig bekannt wie zu dem Titel oder den Plattformen, auf denen das Projekt erscheinen wird. Erscheinungsjahr soll 2004 sein.

10 MILLIONEN GEKKOS: IBM hat Ende September bekannt gegeben, inzwischen 10. Mio PC-Prozessoren der Marke „Gekko" für den GameCube ausgeliefert zu haben. Ursprünglich handelt es sich dabei um einen PowerPC-750-Cxe-RISC-Prozessor, der in modifizierter Form ca. 50 weitere Befehle enthält.

Dakar Rally 2

RENNSPIEL Rasend durch den Wüstensand

Anfang nächsten Jahres könnt ihr bei *Dakar Rally 2* mit aufgemotzten Trucks, Motorrädern und Rallye-Autos durch Kurse in Frankreich, Spanien und Marokko donnern. Ein ausgefeiltes Schadensmodell sorgt nicht nur für eingedellte Türen oder zerborstene Windschutzscheiben, die Schäden wirken sich auch auf das Fahrverhalten aus. Am Streckenrand umherstreunende Tiere, jubelnde Fans und Büsche und Bäume sorgen dafür, dass ein Abflug von der Strecke fatale Folgen haben könnte. Somit ist bei der Jagd nach Sekunden absolute Konzentration gefragt. **(jq)**

Hersteller: Acclaim
Internet: www.acclaim.de
Termin: Januar 2003

UNFAIR? Das Zweirad dürfte im direkten Duell leichte Vorteile haben.

Ty the Tasmanian Tiger

ACTION-ADVENTURE Ein Abenteuer im Outback

Was verbindet ihr mit Australien? Kängurus, Bumerangs und das Outback. Zwei dieser drei Begriffe spielen auch bei *Ty the Tasmanian Tiger* eine Rolle. Als tasmanischer Tiger tigert ihr durchs australische Hinterland, um mit über 50 verschiedenen Charakteren zu labern und acht verschiedene Bumerangsorten einzusacken. Darunter befinden sich witzige Varianten wie der Flamorang. In den 16 Levels surft der knuffige Protagonist wilde Flüsse herunter oder schwimmt an riesigen Korallenriffen entlang. Am Ende wartet ein Duell mit dem üblen Riesenvogel Cass. **(jq)**

Hersteller: Electronic Arts
Internet: www.electronicarts.de
Termin: Ende 2002

REGEN Bei einem solchen Sauwetter mag man keinen tasmanischen Tiger vor die Tür jagen.

Summoner 2

ROLLENSPIEL Eine Göttin als Retterin der Erde

Maia, ihres Zeichens Königin von Halassar und ganz nebenbei die Inkarnation der Göttin Laharah, soll die Welt vor der Herrschaft böswilliger Mächte schützen. Dabei macht sie sich die Fähigkeit zunutze, Kreaturen per Magiespruch aus Runensteinen zu beschwören. Außerdem bekommt sie Hilfe von sieben Begleitern unterschiedlicher Rassen, von denen der Spieler drei gleichzeitig steuern kann. Die Grafik des Spiels glänzt mit tollen Texturen und stimmungsvollen Zwischensequenzen, durch die die spannende Story vorangetrieben wird. Ebenfalls beeindruckend sind die riesigen Fantasiewelten mit gewaltigen Inseln und vielen Details. **(jq)**

Hersteller: THQ
Internet: www.thq.de
Termin: Ende 2002

HACKEBEILCHEN Mit einem satten Rundumschlag macht sich der Charakter Luft.

VOLLTREFFER Links oben könnt ihr das hilfreiche Radar erkennen.

Rare von Micro

Perfect Dark Zero ade! Rare wird in Zukunft **exklusiv für die Xbox** entwickeln.

EXKLUSIV Die Original-Nintendo-Charaktere werdet ihr auch in Zukunft exklusiv auf dem GameCube zu sehen bekommen.

Die Bombe ist geplatzt! Nach monatelangem Rätselraten über die Zukunft von Rare verkündete Microsoft am 24. September auf der XO2, einem Event in Spanien, dass es die britische Edelschmiede für 375 Millionen US-Dollar gekauft hat. Wenige Tage zuvor veröffentlichte Nintendo bereits eine Pressemitteilung, dass man sich von Rare getrennt habe. Somit wird *Starfox Adventures* der letzte Rare-Titel für den GameCube sein. In den nächsten zwei Jahren plant Rare, fünf Spiele, darunter *Kameo* und *Perfect Dark Zero*, exklusiv für die Xbox von Microsoft zu veröffentlichen. Rare wird aber weiterhin Spiele für den GBA produzieren.

WAS IST PASSIERT?

Der Verkauf von Rare kommt für viele GameCube-Besitzer und Nintendo-Fans mit Sicherheit überraschend. Schließlich war Rare – neben Nintendo selbst – in der Vergangenheit der wichtigste Lieferant hochqualitativer Software für Nintendo-Konsolen. Auch Nintendo wusste um den Wert von Rare und stockte seinen Anteil an der britischen Software-Schmiede in den vergangenen Jahren bis auf 49 Prozent auf, was ihnen ein Vorkaufsrecht einräumte. Im vergangenen Jahr hatte Nintendo nun die Möglichkeit, Rare komplett aufzukaufen, doch man entschied sich aus wirtschaftlichen Erwägungen dagegen. Nach Angaben von Nintendo haben die Software-Verkäufe von Rare im Jahr 2001 9,5 Prozent der gesamten Spieleverkäufe Nintendos ausgemacht. 2002 werden nur 1,5 Prozent erwartet. Aus Sicht von Nintendo war das ganz offensichtlich zu wenig und man trennte sich von Rare. Somit war Rare zu haben und natürlich eines der begehrtesten Entwicklerstudios auf dem Markt. Aufgrund der schleppenden Hardware-Verkäufe der Xbox in Japan

soft aufgekauft!

und Europa und der begrenzten Möglichkeiten, selbst herausragende Spiele-Software zu entwickeln, war dieses Angebot für Microsoft ein gefundenes Fressen. Für rund 375 Millionen US-Dollar kaufte der Xbox-Hersteller nicht nur Nintendos Anteile in Höhe von 49 Prozent, sondern gleich das komplette Rare-Entwicklungsstudio. „Rare kann für seine Wunschplattform entwickeln und Microsoft kriegt einen exklusiven Wunschentwickler. Wenn man sich gegenseitig so sehr wünscht, kann man auch gleich den Bund fürs Leben eingehen", so Boris Schneider von Microsoft Deutschland. Unter Nintendo ist Rare zu einem Kultentwickler gereift, dessen Neuentwicklungen von zahlreichen Fans stets mit Hochspannung erwartet wurden. Axel Herr, Chef von Nintendo Deutschland, ist dennoch von der Richtigkeit der Veräußerung Rares überzeugt: „Dieser Verkauf trägt der Tatsache Rechnung, dass die Partnerschaft mit Rare nur ein begrenztes Zukunftspotenzial birgt. Es wird sich nun zeigen, ob Microsoft richtig investiert hat oder nicht." In Zukunft wird Rare unter dem Label der Microsoft Games arbeiten, angeblich ohne die Einflussnahme von Microsoft. Bereits in den nächsten zwei Jahren möchte Rare fünf exklusive Spiele für die Xbox auf den Markt bringen, darunter *Kameo*, *Perfect Dark Zero*, Fortsetzungen zu *Banjo* und *Conker* sowie ein Rennspiel (möglicherweise das vormals für den GameCube geplante *Donkey Kong Racing* mit neuen Charakteren). Da Rare, wie wir mittlerweile wissen, bereits seit einer gewissen Zeit an einigen dieser Titel für den GameCube gearbeitet hat, wäre es durchaus möglich, dass Rare dieses ehrgeizige Ziel erreicht. In der Vergangenheit war die britische Edelschmiede aber nicht gerade für termingerechte Abgaben bekannt. Laut Microsoft soll das mächtige Pensum jedoch nicht die Qualität der Spiele beeinträchtigen. „Rare entscheidet, wann die Spiele ‚fertig' sind, und bestimmt die Qualität selbst", bekräftigt Boris Schneider. Er mache sich dabei keine Sorgen, dass Titel wie *Banjo* und *Kameo* nicht so gut auf der Xbox ankommen würden wie auf dem GameCube, da man ja stets um eine jüngere und eine ältere Zielgruppe bemüht war.

BYE-BYE CONKER!

Nachdem Rare in den letzten Jahren so grandiose Titel wie *Donkey Kong Country* (SNES), *Banjo-Kazooie*, einen revolutionären, aber indizierten Bond-Shooter, *Perfect Dark* und *Conker's Bad Fur Day* (alle N64) entwickelt hat, haben viele auf eine Fortführung dieser Titel auf dem GameCube gehofft. Da Rare aber die Rechte an *Banjo*, *Conker* und *Perfect Dark* behält, wird es keine Fortsetzungen auf

GOODBYE Conker, Banjo und Joanna gibt es nur noch auf der Xbox. Die Hauptdarstellerin aus Perfect Dark wird dabei ihr Aussehen etwas verändern.

INTERVIEW MIT AXEL HERR

Was sagt Nintendo?

Der Verkauf von Rare sorgt für ordentlich Wirbel in der Videospielbranche – doch wie beurteilt Nintendo die ganze Sache? Der Chef von Nintendo Deutschland hat uns freundlicherweise ein paar Antworten gegeben.

OPTIMISTISCH Axel Herr macht sich keine Sorgen um die Zukunft von Nintendo.

***N-ZONE:* Verschwindet mit Rare ein wichtiger Kaufgrund für den GameCube?**

Axel Herr: Nein, so eine Auffassung wäre völliger Unsinn. Nintendo hat anerkanntermaßen die besten Software-Entwickler der Welt, die über eine technische Ausstattung verfügen, wie es sie so nur bei Nintendo gibt. Wir sind bekanntlich bislang auch alleine sehr erfolgreich. Rare hatte z. B. keinen Titel zum Start von Game Boy Advance und auch keinen Titel zum Start von GameCube beigetragen. Zurzeit arbeitet Shigeru Miyamoto an weiteren exklusiven Nintendo-Titeln, die es so nur auf dem GameCube geben wird. Keiner unserer Mitbewerber verfügt über ähnliche Kompetenzen und Charaktere. Der jüngste Beweis hierfür ist der sensationelle Verkaufserfolg von *Super Mario Sunshine* in Japan und den USA. In beiden Ländern verkaufte sich das Spiel in nur wenigen Tagen jeweils über 400.000 Mal.

***N-ZONE:* Vor dem Hintergrund eines Donkey-Kong-Racing-ähnlichen Fun-Racers auf der Xbox: Wäre es nicht an der Zeit, weitere Details zu dem geplanten Mario-Kart-Spiel für den GameCube bekannt zu geben?**

Axel Herr: Nein. Wir wollen doch nicht die Spannung vorwegnehmen. Außerdem ist fraglich, ob – wenn es ein solches Produkt von Rare überhaupt geben wird – das Spiel ohne die Nintendo-Charaktere wie Mario und Donkey Kong etc. überhaupt Spaß machen wird. Wir haben ja schon oft gesehen, dass bestimmte Genres nur dann glaubwürdig sind und Spaß machen, wenn die Charaktere stimmen. Dies hat sich ja auch am geringen Erfolg der Xbox bereits gezeigt. Es gibt ja nicht von ungefähr mehr als doppelt so viele GameCube- wie Xbox-Besitzer.

***N-ZONE:* Auch wenn Rare in den letzten Jahren möglicherweise nicht den erhofften finanziellen Gewinn für Nintendo erwirtschaftet hat, stellten Spiele wie Perfect Dark oder Conker doch einen Image-Gewinn für Nintendo dar, da sie eine erwachsenere Zielgruppe ansprachen. Wie möchte Nintendo das kompensieren?**

Axel Herr: Ich denke nicht, dass wir irgendetwas kompensieren müssen, denn GameCube-Titel, wie z. B. *Resident Evil*, *Turok Evolution*, *Eternal Darkness*, *Die Hard Vendetta* oder *Time Splitters 2*, sprechen absolut für sich. Sie werden mir sicherlich zustimmen, dass dies alles Titel für eine erwachsenere Zielgruppe sind.

***N-ZONE:* Wir bedanken uns für das Interview!**

dem GameCube geben. Axel Herr betrachtet den Verlust dieser Spielemarken dennoch gelassen: „Wir haben den größten Respekt vor der Arbeit von Rare. Aber wir haben auch so ein tolles Software-Programm. Denken Sie nur an exklusive Spiele wie z. B. *Super Mario Sunshine*, *Starfox Adventures*, *Eternal Darkness*, *Zelda* oder *Metroid Prime*, um nur einige zu nennen." Zusätzlich kündigte Nintendo an, die Arbeiten an einem neuen Donkey-Kong-Spiel für den GameCube in naher Zukunft selbst aufnehmen zu wollen. Doch ungeachtet dessen stellt sich die Frage, wie hart der Verlust von Rare Nintendo tatsächlich trifft. Zu N64-Zeiten hätte der Wegfall der Rare-Titel Nintendo wahrscheinlich ungleich härter getroffen. Im Zeitalter des GameCube sieht die Lage für Nintendo wesentlich besser aus – auch wenn einige Rare-Fans nun aufschreien mögen. Neben einem deutlich besseren Support seitens der Dritthersteller hat sich Nintendo mit den wichtigsten japanischen Software-Häusern wie Square, Namco, Capcom und Sega vertragen und Allianzen geschmiedet. So wird Square ein neues *Final Fantasy* auf dem GameCube veröffentlichen, während Namco u. a. einen neuen *Starfox*-Shooter beisteuern wird. Capcom veröffentlicht die *Resident Evil*-Serie exklusiv auf dem GameCube und Sega arbeitet an einem neuen *F-Zero*. Ganz zu schweigen von Nintendos Plänen in Zusammenarbeit mit Sega und Namco, die auf dem GameCube basierende Triforce-Hardware in Spielhallen aufzustellen. Die Auslagerung von klassischen Nintendo-Franchises wie Starfox und F-Zero an andere Entwicklungsstudios schafft bei Nintendo Kapazitäten für innovative Spiele. Hinzu kommt, dass Nintendo den Erlös aus dem Verkauf von Rare clever investieren kann. So ist anzunehmen, dass sich Nintendo in kleine, noch relativ unbekannte, aber vielversprechende Entwicklungsstudios einkaufen möchte. Die jüngsten Beispiele, dass Nintendo diese Politik verfolgt, sind Silicon Knights (*Eternal Darkness*) und die Retro Studios (*Metroid Prime*). Die Äußerungen von Axel Herr lassen jedenfalls noch Raum für Spekulationen: „Wir werden das Geld aus dem Verkauf unserer Rare-Anteile für andere Projekte nutzen, über die ich heute jedoch noch nicht sprechen kann."

DIE ZUKUNFT

Ob Rare unter Microsoft dieselben hochqualitativen Spiele abliefern kann wie unter Nin-

INFO EINIGE RARE-HIGHLIGHTS IM ÜBERBLICK

JAHR	1984	1988	1991	1992	1994	1995
TITEL:	SABRE WULF	JORDAN VS. BIRD	BATTLETOADS	R.C. PRO-AM II	DONKEY KONG COUNTRY	DONKEY KONG LAND
	Als Rare noch Ultimate: Play The Game hieß, erschien Sabre Wulf für verschiedene Plattformen.	**Der allererste Rare-Titel für das NES war 1988 das ordentliche Basketballspiel Jordan vs. Bird.**	**Die Battletoads-Reihe bot auf NES, SNES, GB und Mega Drive Beat-'em-Up-Action vom Feinsten.**	**Die R.C.-Pro-Am-Reihe erschien für mehrere Konsolen und zählt zu den echten Klassikern.**	**Donkey Kong Country sollte eines der erfolgreichsten SNES-Spiele überhaupt werden.**	**Es ist keine Überraschung, dass dieses Franchise auch auf dem Game Boy ein Zuhause fand.**

tendo, wird sich zeigen. Doch Nintendo-Fans müssen, trotz des Kaufs von Rare durch Microsoft, nicht gänzlich auf die Talente der Rare-Programmierer verzichten. Zum einen wird Rare weiterhin GBA-Spiele veröffentlichen (somit scheint die Zukunft von *Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge* und *Sabre Wulf* für den GBA gesichert) und zum anderen sind einige Rare-Mitarbeiter mittlerweile bei anderen Entwicklungsstudios beschäftigt. So sitzen einige Mitarbeiter aus dem Entwicklungsteam des legendären Bond-Shooters mittlerweile bei Free Radical und arbeiten an *Timesplitters 2*, von dem wir euch in der nächsten Ausgabe einen ausführlichen Test liefern werden. Zwei weitere ehemalige Rare-Mitarbeiter sind bei einem frisch gegründeten Entwicklungsstudio namens Zoonami gelandet. Einer von ihnen, Martin Hollis, hat an einem indizierten Prügelspiel mitgearbeitet und die Produktionen des indizierten Bond-Shooters sowie von *Perfect Dark* geleitet. Gerüchten zufolge arbeitet Zoonami möglicherweise an einem geheimen Rennspiel oder an einem weiteren Ego-Shooter im Stil von *Perfect Dark* für den GameCube. Die Entwickler verneinen dies aber auf ihrer Homepage www.zoonami.com. Wie es nun tatsächlich aussieht, werden wir wohl in ein paar Monaten wissen. Jedoch scheint es, als ob Nintendo auch ohne Rare ganz gut leben kann. Wir freuen uns jedenfalls schon auf die Zukunft und einige vielversprechende Jahre mit dem GameCube – auch ohne Rare.

FABIAN SLUGA

INTERVIEW MIT ED FRIES UND DEN STAMPER-BRÜDERN

Die Zukunft von Rare!

Natürlich waren wir auf dem XO2-Event von Microsoft persönlich zugegen und hatten die Gelegenheit, mit Ed Fries, Vice President Xbox Game Content, sowie Chris und Tim Stamper, den Gründern von Rare, ein Interview zu führen.

TAUSCHBÖRSE Die Stamper-Brüder von Rare tauschen mit Ed Fries von Microsoft (Bildmitte) T-Shirts aus.

***N-ZONE:* Warum habt ihr euch für Microsoft entschieden?**
Stamper: Die Zeit war reif für einen Wechsel. Wir wollten einen Partner, der eine klare und sehr optimistische Vorstellung von der Zukunft hat. Diesen Partner haben wir in Microsoft gefunden.

***N-ZONE:* Microsoft hat sehr viel Geld für Rare bezahlt. Ist da anzunehmen, dass Rare nicht nur für die Xbox entwickeln wird?**
Stamper: Wir denken nicht so sehr über die aktuelle Plattform nach, wir wollen einfach nur tolle Spiele machen.
Ed Fries: Rare hat ja schon Erfahrung in der Entwicklung von Handheld-Spielen. Und natürlich gibt es Interessen von Microsoft, dass Rare auch weiterhin dort aktiv sein wird – wie z. B. im Pocket-PC-Markt.

***N-ZONE:* Das erste Rare-Spiel soll bereits in weniger als einem Jahr für die Xbox erscheinen. Wie ist das möglich, da normale Entwicklungszyklen länger dauern?**
Ed Fries: Wir sind sehr zuversichtlich, dass das erste Rare-Spiel in weniger als einem Jahr erscheint. Rare hat sechs interne Entwicklungsteams und fünf dieser Teams konnten ohne Probleme bereits angefangene Projekte vom GameCube auf die Xbox hinüberbringen. So sparen wir uns Jahre an Entwicklungszeit.

***N-ZONE:* Ist es richtig, dass ein Team übrig bleibt für den GBA?**
Stamper: Ja, es gibt ein Team, das sich weiterhin um Projekte für den GBA kümmern wird.

***N-ZONE:* Die Verkaufszahlen in Japan sind nicht gerade rosig für Microsoft. Ist der Kauf von Rare die nächste große Attacke auf den japanischen Markt?**
Ed Fries: Die Verkaufszahlen der Xbox in Japan entsprechen dem, was wir erwartet haben. Der japanische Markt ist hart. Es ist schwierig für amerikanische und europäische Firmen, hier Fuß zu fassen – das braucht viel Zeit und viel Leidenschaft. Wir haben noch viel über diesen Markt zu lernen, aber wir werden hier auch für eine lange Zeit aktiv sein. Und Rare-Games helfen da natürlich – genauso wie andere Spiele, die wir zurzeit in Japan entwickeln.

***N-ZONE:* Rare ist bekannt für Charaktere wie Banjo, Conker und Joanna Dark. Werdet ihr versuchen, diesen Charakteren treu zu bleiben, oder werdet ihr euch neue Charaktere ausdenken?**
Stamper: Wir versuchen, bestimmte Charaktere immer mit dem richtigen Produkt zu pushen. Aber wenn man einen beliebten und bekannten Charakter hat, wäre es dumm, ein ähnliches Spiel mit einem neuen Charakter zu entwickeln. Wir entwickeln definitiv ein neues Abenteuer mit Banjo. Aber wir werden uns auch bemühen, neue Charaktere zu entwickeln.

***N-ZONE:* Vielen Dank für das Interview!**

1997

TITEL: DIDDY KONG RACING

Dieser rotzfreche Mario-Kart-Clone war der große Weihnachtsabräumer des Jahres 1997.

1998

TITEL: BANJO-KAZOOIE

Bessere Grafik, gleiche Spielbarkeit – Banjo-Kazooie kam nah an Super Mario 64 heran.

1999

TITEL: JET FORCE GEMINI

Finanziell leider nicht wirklich erfolgreich, bot dieses Spiel einen der besten N64-Soundtracks.

2000

TITEL: PERFECT DARK

Neben dem indizierten Bond-Shooter gehört dieser Titel zu den besten N64-Ego-Shootern.

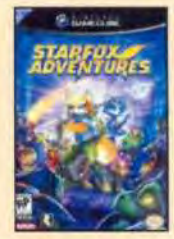
2001

TITEL: CONKER'S BAD FUR DAY

Genialer Humor und eine Freigabe ab 18 Jahren zeichnen dieses klasse Action-Adventure aus.

2002

TITEL: STARFOX ADVENTURES



Der erste und letzte GameCube-Titel von Rare ist ein echtes Highlight, klaut aber viel bei Zelda!

Die Veröffentlichung des neuesten Teils aus Nintendos Hit-Serie The Legend of Zelda **rückt langsam, aber sicher immer näher.**

The Legend

Nach unseren Vorschau-Berichten in den Ausgaben 7 und 9 können wir euch dieses Mal neue Screenshots präsentieren. Viele neue Fakten gibt es nicht, deswegen lassen wir hauptsächlich die Bilder sprechen. Interessant ist aber, dass es die ersten Informationen zu der Verbindung zwischen Game Boy Advance und GameCube gibt. So aktiviert sich beispielsweise das GBA-Spiel „Tingle-Ceiver", wenn ihr den GBA mit dem GameCube verbindet. Auch bestimmte Gegenstände wie die Tingle-Bombe werdet ihr erst erhalten, wenn ihr

das Handheld an Nintendos Flaggschiff-Konsole anschließt. Wenn man man die neuen Bilder betrachtet, fällt auf, dass das Spiel immer besser aussieht und Appetit auf mehr macht. Insbesondere die detaillierten Gesichtsanimationen des Hauptcharakters Link – seine Augen bewegen sich, je nachdem welches Ziel gerade anvisiert ist – sind super gelungen. In Japan soll der Titel noch vor Weihnachten am 13. Dezember erscheinen. Anfang 2003 kommen wohl auch europäische Spieler in den Genuss von Links GameCube-Abenteuer.

FABIAN SLUGA

# of Zelda

Rache ist Blutwurst! Der exklusive GC-Ego-Shooter holt einen Bullen aus dem Ruhestand.

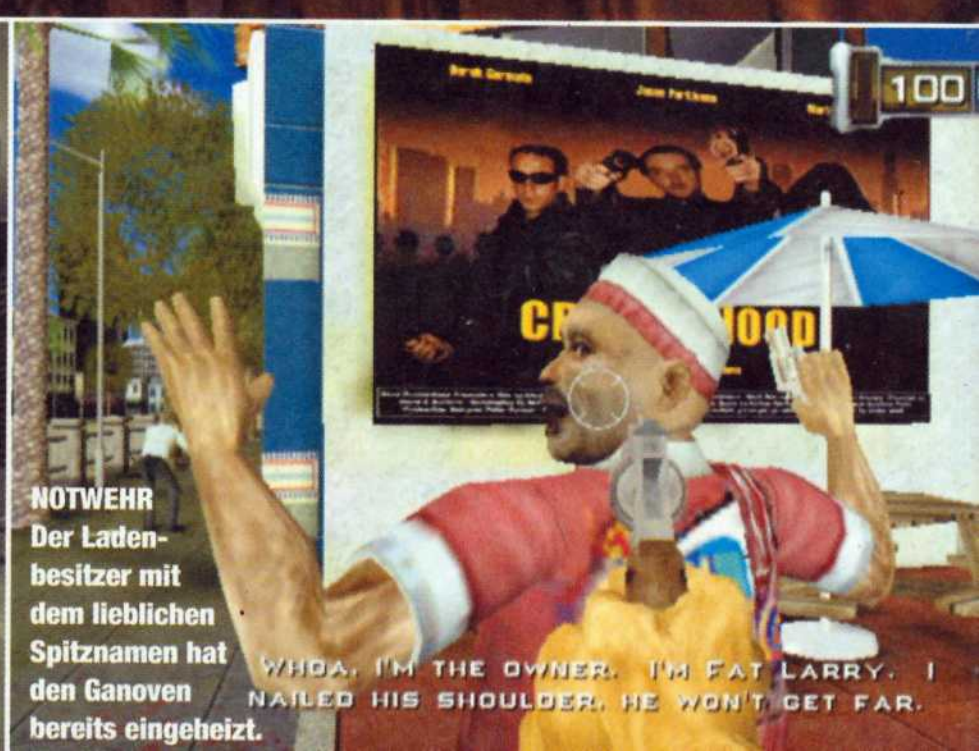
Die Hard Vendetta

Sollte es jemals einen Preis für den Polizisten mit dem größten Pech geben, so hat ihn nur einer verdient: John McClane! Nachdem er sich auf der Leinwand bereits dreimal gegen einige der übelsten Filmbösewichter behauptet hat (siehe Extrakasten), geht die Action für den Cop im November auf dem GameCube weiter.

RENTE? NEIN DANKE!

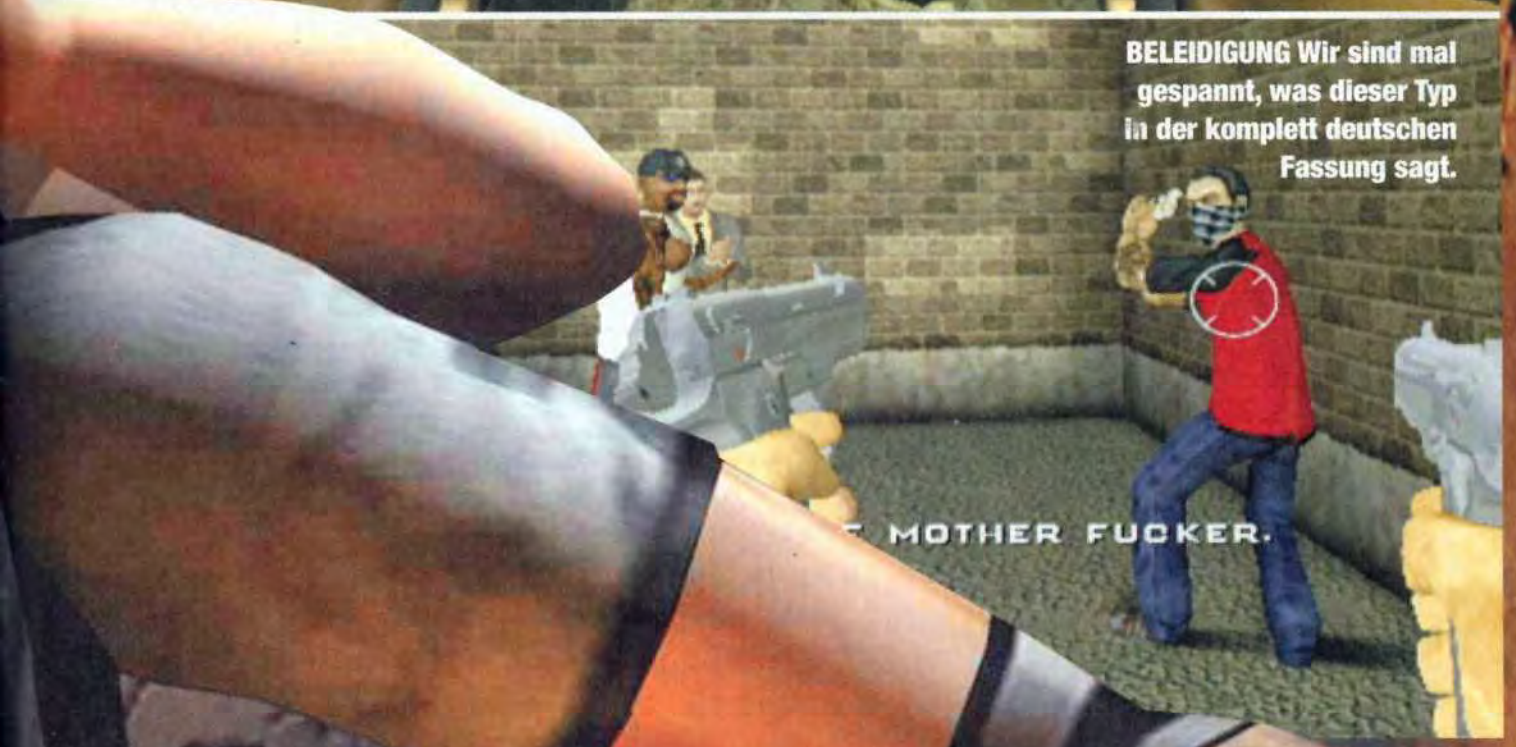
Gerade als der Cop seinen Ruhestand genießen und seine Waffensammlung nur noch in einer Glasvitrine in der guten Stube bewundern will, brauen sich dunkle Wolken zusammen. Der inzwischen ebenfalls mit mächtig krimineller Energie ausgestattete Sprössling des ehemaligen Top-Terroristen Hans Gruber will Rache! Rache dafür, dass McClane seinen Papa damals unschädlich gemacht hat. Ziel seines perfiden Plans ist Lucy, die schnuckelige Tochter von John McClane. Und als die in Nöten ist, greift der Herr Papa natürlich sofort zu den Waffen. Das bleihaltige Abenteuer beginnt in einem Museum, wo sich der ergraute Bulle langsam durch die Ausstellungshallen bewegt. Dabei wird schnell deutlich, dass wildes Ballern nicht immer die beste Wahl ist. Neben zahlreichen unschuldigen Passanten, die getroffen werden könnten, verlangen vereinzelte Geiselnehmer taktisches Geschick. Nähert man sich den zu allem entschlossenen Ganoven zu schnell, hat die Geisel ihr Leben ausgehaucht. Nur wenn man sich ganz langsam seitlich an die Ganoven heranschleicht, hat man eine Chance, einen finalen Rettungsschuss zu setzen und somit das Leben der Geisel zu retten. Dies wird

BALLEREI IM BÜRO Die Bankräuber wurden auf frischer Tat ertappt.



NOTWEHR Der Ladenbesitzer mit dem lieblichen Spitznamen hat den Ganoven bereits eingeheizt.

TIEFSTE GANGART Auf seine alten Tage muss der arme Kerl erneut durch Lüftungsschächte kriechen.



BELEIDIGUNG Wir sind mal gespannt, was dieser Typ in der komplett deutschen Fassung sagt.

dann ganz Hollywood-like im coolen *Matrix*-Stil präsentiert. Eingestreute Geschicklichkeitsübungen wie Sprünge von Häuserdach zu Häuserdach, das Krabbeln in Lüftungsschächten oder die Interaktion mit der Umgebung machen deutlich, dass es sich nicht um ein plumpes Ballerspiel handelt. Vielmehr kommt es häufig auch auf lautloses Vorgehen und das richtige Timing an, um gegen Straßengangs, feindliche Armeetruppen oder stinknormale Bankräuber zu bestehen.

MOVIE-WORLD

Bei den Arealen, die dank netter Details sehr authentisch wirken, haben sich die Entwickler an den wichtigsten Schauplätzen der Action-Trilogie orientiert. So streift John durch eine heruntergekommene U-Bahn-Station voller Müll und bettelnder Obdachloser, verhindert Überfälle in einer liebevoll gestalteten Einkaufsstraße oder liefert sich mit den Terroristen im altbekannten Hochhaus aus *Stirb Langsam* spannende Schießereien. Die Auswahl der Waffen lässt auch keine Wünsche offen. Durch Knopfdruck kann man auch beidhändig mit Wummen wie einem Trommelrevolver, Uzi oder einer schallgedämpften Pistole zu Werke gehen. Das sieht nicht nur cool aus, sondern ist auch effektiv. Wer im dunklen U-Bahn-Schacht die Übersicht behalten will, setzt ein Nachtsichtgerät ein, um nicht vor die Bahn oder den Ganoven in die Arme zu laufen. Insgesamt macht der Titel schon jetzt einen sehr guten Eindruck und bringt das Flair der Filme mit jeder Menge cooler Sprüche (mit deutscher Sprachausgabe), den Originalschauplätzen und knallharter Action sehr gut rüber. Einziger und nicht ganz nachzuvollziehender Wermutstropfen ist die Tatsache, dass kein Mehrspielermodus enthalten sein wird.

JENS QUENTIN

DAUERFEUER Mehrere bewegliche Ziele bekämpft man am besten mit dem Maschinengewehr.

VORSCHAU

DIE HARD VENDETTA

Genre:	Action
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	10+ Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: www.vivendi-universal-interactive.de

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	25. November

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„Im November **wird Rache geübt**. Nicht nur Actionfilmfans sollten sich diesen Titel vormerken."

INFO **STIRB LANGSAM 4?**

Ein Bulle im Dschungel

Schon ewig kursieren Gerüchte um einen 4. Teil.

Kann ein einzelner Mensch wirklich viermal so viel Pech haben? Vier Mal völlig unvorbereitet auf die übelsten Terroristen treffen und denen im Alleingang den Garaus machen? Dreimal ist dies Bruce Willis in seiner Rolle als zynischer Cop John McClane bereits gelungen: 1988 in *Stirb Langsam*, 1990 in *Stirb Langsam 2* und zuletzt 1995 in *Stirb Langsam: Jetzt erst recht*. Seit dem 3. Teil schwirren in der Gerüchteküche Nr.1, dem Internet, Vermutungen und Spekulationen um einen erneuten Auftritt des Super-Bullen herum. Während einige „Quellen" im Jahre 1999 über bereits begonnene Dreharbeiten berichteten, konnte man an anderer Stelle lesen, dass Bruce Willis der Rolle des ewigen wortkargen Einzelkämpfers überdrüssig sei. Drehorte des angeblichen 4. Teils sollen Hawaii und Neuseeland, Co-Star und Filmpartner soll angeblich Ben Affleck sein. Dem Plot zufolge muss McClane diesmal aus dem Amazonas-Dschungel fliehen. Obwohl eine Fortsetzung der Action-Serie inzwischen mehr als unwahrscheinlich ist, sollten Fans die Hoffnung nicht ganz aufgeben: Wenn die Gage stimmt, wird wahrscheinlich auch Superstar Bruce Willis zu einem 4. Teil nicht nein sagen.

SCHIESSWÜTIG **Die Rolle des John McClane machte Bruce Willis zum Weltstar.**

XIII

Basierend auf der Comic-Serie von Jean van Hamme, möchte uns Ubi Soft mit XIII in einen **spannenden Cel-Shading-Ego-Shooter** entführen.

Ubi Soft betritt Neuland und liefert uns mit *XIII* den ersten Cel-Shading-Ego-Shooter. Inspiriert von der gleichnamigen Comic-Serie, handelt das Spiel von einem Mann auf der Suche nach seiner Identität. Ohne Gedächtnis wacht dieser Mann schwer verletzt an einem Strand an der US-Ostküste auf und weiß nicht, wer er ist und was mit ihm geschehen ist. Doch es gibt zwei Hinweise auf seine Vergangenheit. Zum einen hat er auf der rechten Schulter ein Tattoo mit der römischen Zahl XIII, zum anderen besitzt er den Schlüssel zu einem Schließfach einer New Yorker Bank. Auf der Suche nach seiner wahren Identität wird der Spieler in eine düstere Verschwörung hineingezogen, die von der Ermordung des amerikanischen Präsidenten handelt. Bei der Erstellung der Geschichte flossen verschiedene Verschwörungstheorien ein, die es nach der Ermordung von John F. Kennedy gegeben hat. In clever inszenierten Rückblenden soll der Spieler nach und nach die ganze Wahrheit über die Vergangenheit des Protagonisten und das Komplott gegen die Regierung erfahren. Hier erhaltet ihr Informationen über Charaktere, die ihr im Spielverlauf trefft, und bekommt Hinweise, was als Nächstes zu tun ist. Auch in diesen kurzen Rückblenden behaltet ihr stets die volle Kontrolle über euren Charakter.

DAS WAFFEN-ARSENAL

Ein Ego-Shooter wäre kein Ego-Shooter, wenn es keine Waffen gäbe. Dies ist auch im Cel-Shading-Look nicht anders. So kann sich euer Hauptcharakter unter anderem mit einer Beretta, einer M16, ei- ner Pumpgun, einer AK 47, einem Scharfschützengewehr oder Handgranaten der bösen Buben erwehren. Doch ihr dürft auch auf unkonventionelle- re Waffen, wie beispielsweise Glasflaschen oder Stühle, zurückgreifen, mit denen ihr euch von hinten an den ahnungslosen Feind heranschleicht und ihn niederstreckt. Wem das noch nicht reicht, der kann in einer Verladehalle auch riesi- ge Container auf den überraschten Gegner niederrauschen lassen. Da ihr in einem großen Teil des Spiels jedoch unbemerkt vorankommen müsst, empfiehlt es sich, auch auf schallgedämpfte Waffen,

STILFRAGE Eins ist sicher: Die Grafik hat ihren eigenen Reiz.

FLASCHE LEER? Praktischerweise könnt ihr auch mit Flaschen die Gegner niederstrecken.

Harpunen, Armbrüste oder Wurfmesser zurückzugreifen. Interessant ist überdies, dass man Feinde als menschlichen Schutzschild gegen zu aggressiven Kugelhagel missbrauchen kann. Die zur Verfügung stehenden Möglichkeiten, euch der lästigen Gegner zu entledigen, versprechen für den Spielverlauf bereits einen taktischen Einsatz der Waffen sowie ein strategisches Vorgehen.

THE SIXTH SENSE

Ein interessantes Feature stellt auch der so genannte sechste Sinn dar, über den euer Charakter verfügt. Der sechste Sinn funktioniert ähnlich wie ein Radar: Sobald Gegner in der Nähe sind, erhaltet ihr eine Warnung. Schreitet beispielsweise ein Gegner in eurer Nähe auf und ab, zeigt euch ein über den Bildschirm laufender Text wie „Tap Tap Tap" die Gefahr an. Dies passt sehr gut zum Spiel und zur comicartigen Grafik! Wer keine Lust hat, sich alleine durch die Levels zu schlagen, kann natürlich auch drei Kumpels einladen und sich in den Mehrspieler-Modi austoben. Ubi Soft möchte zudem die Online-Fähigkeiten von Xbox und PS2 ausnutzen – für den GameCube gibt es derzeit keine Online-Pläne. Alles in allem scheint *XIII* ein spannender Agenten-Thriller zu werden, für den sich die Entwickler viel vorgenommen haben. Wer sich mit dem Cel-Shading-Look anfreunden kann, den erwartet mit *XIII* ein vielversprechender Ego-Shooter.

FABIAN SLUGA

INTERVIEW MIT JULIEN BARES

Der Produzent

Mit XIII schafft Ubi Soft den ersten Cel-Shading-Ego-Shooter der Konsolen-Welt. Der Produzent von XIII, Julien Bares, gewährt uns einen kleinen Einblick in die Entwicklung dieses ambitionierten Projektes.

ENTWICKLER Julien Bares ist der Produzent von XIII.

N-ZONE: Was bietet *XIII*, was andere Ego-Shooter nicht haben?
Julien Bares: Zunächst einmal sind wir die Ersten, die mit dem Cel-Shading-Grafikstil vom üblichen Realismus der First-Person-Shooter abweichen. Des Weiteren gibt es bei uns eine interessante Geschichte. Da unser Hauptdarsteller unter Amnesie leidet, ist er im Verlauf des Spiels auf andere Charaktere angewiesen. Dies gibt uns die Möglichkeit, sehr interessante Sekundär-Charaktere zu entwerfen.

N-ZONE: Warum habt ihr euch für den Cel-Shading-Look entschieden?
Julien Bares: Nur mit dem Cel-Shading-Stil können wir eine ansprechende realistische Comic-Atmosphäre schaffen. Die Spielatmosphäre von *XIII* wird jedoch nicht nur durch den Cel-Shading-Look kreiert. Wir bedienen uns vielmehr des „Comic-Renderings" und anderer Techniken, um eine grafisch ansprechende Welt entstehen zu lassen. Sehr wichtig sind uns hier auch die scharfen Schatten sowie die originellen Soundeffekte.

N-ZONE: Welche Unterschiede wird es zwischen den Konsolen- und der PC-Fassung geben?
Julien Bares: Im eigentlichen Spiel wird es kaum Unterschiede geben. Die Hauptunterschiede betreffen den Mehrspielermodus. So planen wir für die PC-Fassung Mehrspielermodi für bis zu 32 Spieler, wie Deathmatch, Capture the Flag und die Neuentwicklung „Cover Me". Im „Cover Me"-Modus ist es die Aufgabe eines Scharfschützen, den Teamleiter zu beschützen. Doch auch in den Konsolen-Versionen wird es ansprechende Splitscreen-Modi geben, welche die Fähigkeiten der jeweiligen Konsolen ausnutzen.

ZUM ZITTERN Auf der Suche nach der Wahrheit verschlägt es euch auch in eisige Regionen.

STILLE Normalerweise solltet ihr leise im Spiel vorgehen.

VORSCHAU
XIII

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Englisch

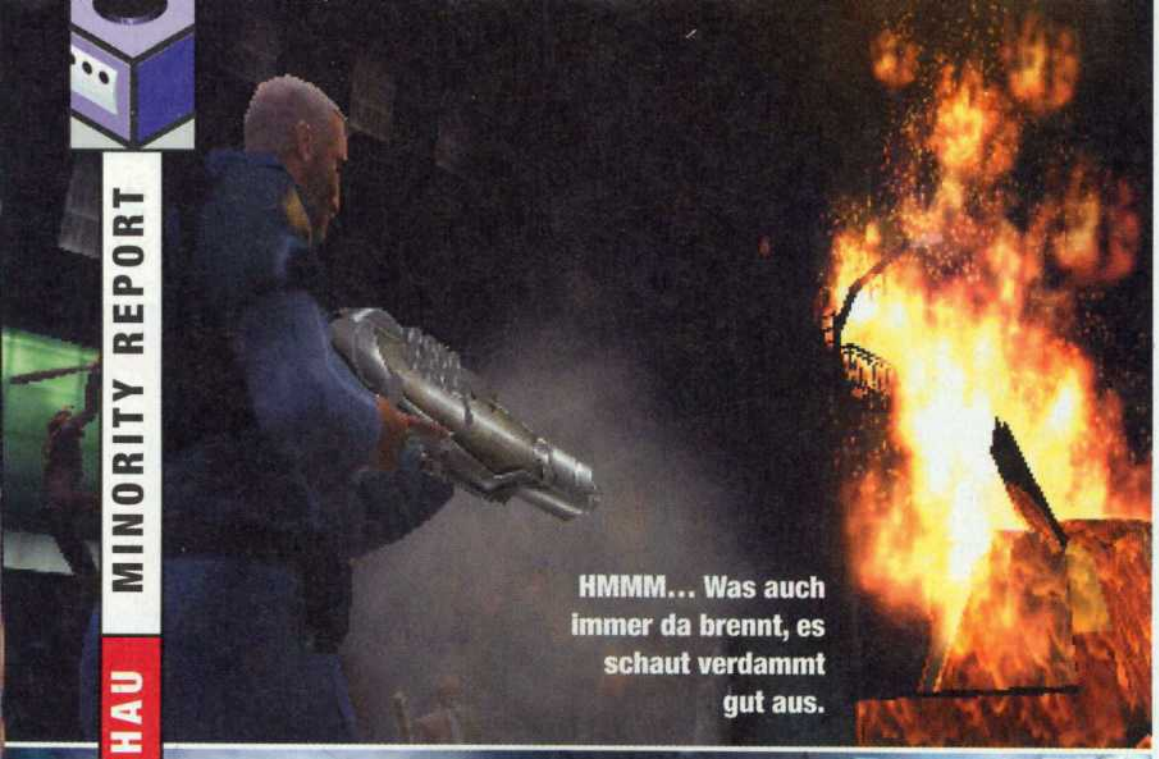
Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**1. März 2003**

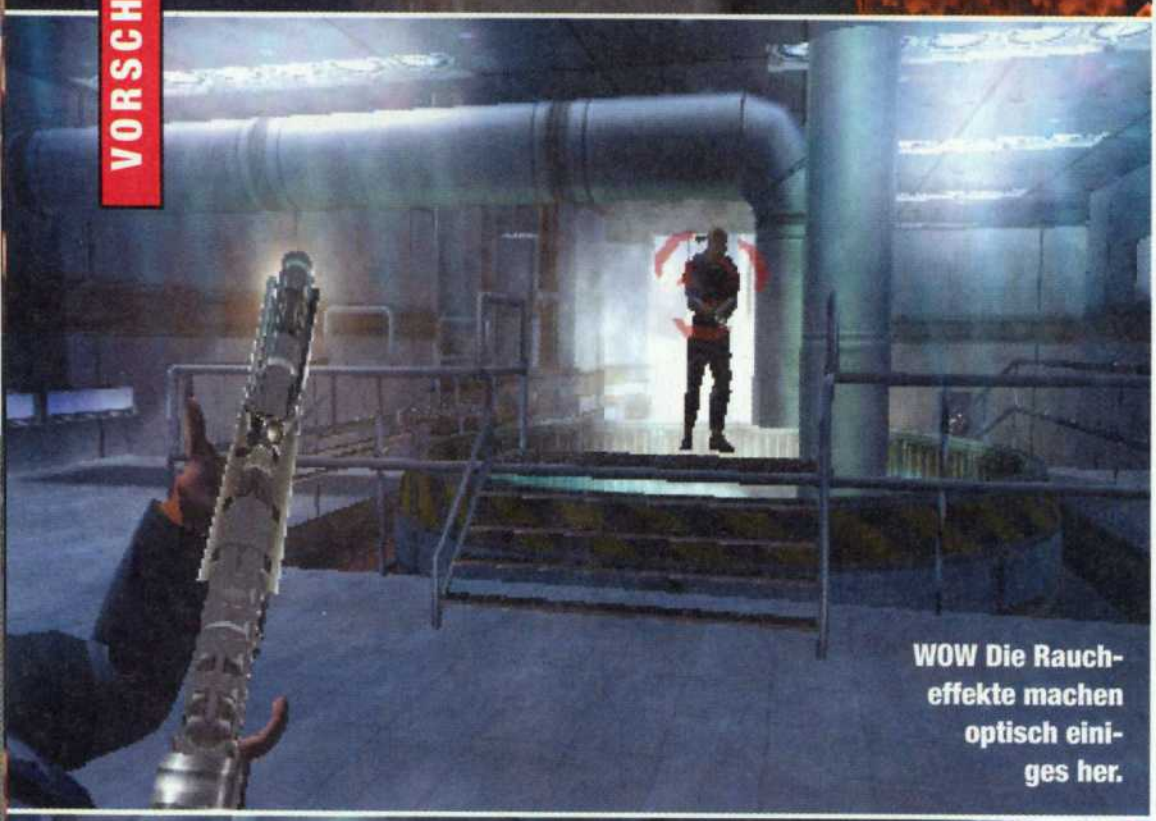
EINSCHÄTZUNG

GUT

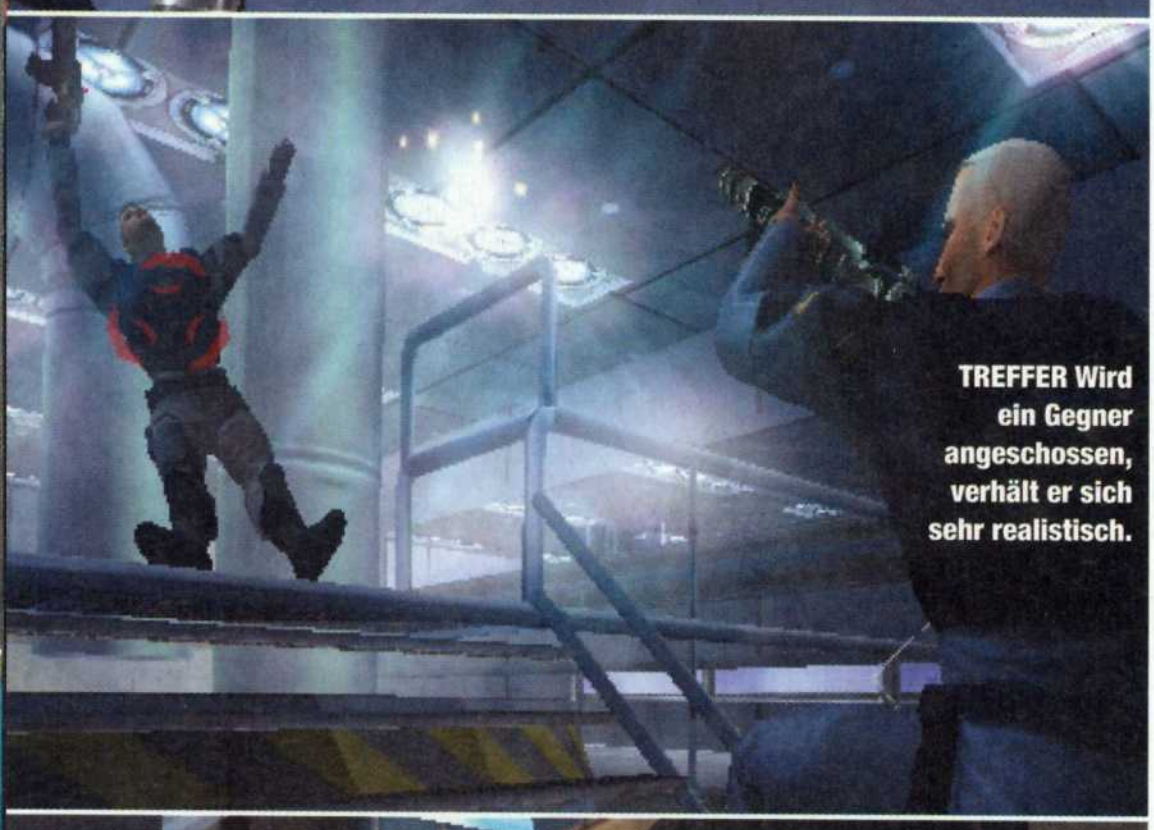
„Recht **vielversprechender Ego-Shooter**, der mit einigen sehr interessanten Ideen aufwartet."



HMMM... Was auch immer da brennt, es schaut verdammt gut aus.



WOW Die Rauch-effekte machen optisch einiges her.



TREFFER Wird ein Gegner angeschossen, verhält er sich sehr realistisch.

KAPUTT Die Animation von zersprungenem Glas ist sehr gut gelungen.

Minority Report

Bei einer spannenden **Filmvorlage** ist es nur eine Frage der Zeit, bis das Videospiel dazu erscheint.

Wir schreiben das Jahr 2054, eine nahe und doch gleichzeitig technisch weit entfernte Zukunft. Sie schlüpfen in die Rolle von John Anderton und sind von Beruf als so genannter „Pre-Crime-Officer" Leiter einer Elite-Einheit der Polizei. Diese Einheit beschäftigt sich den ganzen Tag mit nichts anderem als damit, Verbrechen einzelner Menschen dank modernster Technik vorherzusehen und dann zu vereiteln, bevor diese Menschen die kriminellen Taten überhaupt begehen. Klingt so weit ganz gut und nicht wirklich spektakulär, wäre da nicht das Problem, dass John Anderton auf einmal selber

JUMP Selbst dem Müll muss unser Held ausweichen.

READY Die Tür geht auf und die „Sick Stick"-Waffe ist geladen ...

auf einer dieser Fahndungslisten steht und plötzlich vom Jäger zum Gejagten wird, ohne zu wissen, worum es eigentlich geht, da er sein „Verbrechen" ja noch nicht begangen hat. Also gibt es für euch nur eine Möglichkeit: die Flucht ergreifen und herausbekommen, was euch eigentlich vorgeworfen wird.

SO WEIT, SO SCHLECHT

Ihr findet euch also in der Rolle des gehassten Ex-Polizisten wieder und steuert eure Figur anschließend aus der Third-Person-Perspektive durch 15 aufwendig gestaltete Levels. Die futuristisch aufgebauten Levels sind dabei allesamt besonders eng an die Filmvorlage angelehnt, und wer den Film gesehen hat, erkennt nahezu alle Locations wieder, die im Kino für staunende Gesichter gesorgt haben. Während des Spiels trefft ihr dabei auf eine ganze Menge von Ex-Kameraden und anderen Polizisten, die euch verhaften oder gar gleich liquidieren wollen. Um dies zu verhindern, haben die Entwickler dem Spiel ein intuitives Nahkampfsystem spendiert, mit dem ihr euch die lästigen Angreifer vom Hals haltet. Natürlich darf bei so einem Spiel auch ein ausreichendes Waffenarsenal nicht fehlen – so gibt es beispielsweise normale Straßenkampfwaffen, Elektro-Pulsgranaten sowie die optisch toll in Szene gesetzten „Sick Sticks" (Besucher des Kino-Films werden sich noch genau an diese fulminanten Waffen erinnern).

ALLERLEI GIMMICKS

Damit das Spiel dabei nicht zu einem dumpfen Prügelspiel abdriftet und schnell eintönig wird, haben sich die Entwickler auch hier wieder bei der Filmvorlage bedient und alle möglichen Spielereien eingebaut: Zum Beispiel können etliche Fahrzeuge aus dem Film benutzt werden, darunter auch das kultverdächtige Zukunftsautomobil von Tom Cruise, der „MR-Lexus". Ansonsten gibt es noch Jetpacks, mit denen ihr durch die Luft fliegen könnt, oder hochmoderne PDAs zum Abrufen von wichtigen Informationen. Auch die bekannten „Spyderbots", ferngesteuerte Roboter zum Aufsuchen und Identifizieren von Verbrechern, dürfen dabei nicht fehlen. Grafisch macht das Spiel bis jetzt einen ordentlichen Eindruck, befindet sich aber auch noch in einem sehr frühen Entwicklungsstadium. Die Areale ähneln bereits jetzt dem Original verblüffend stark, die Animationen der Personen sind über jeden Zweifel erhaben und die Spezialeffekte sind cool in Szene gesetzt. Egal ob ihr einen Gegner durch eine große Glasscheibe werft oder ob ihr einfach nur die „Sick Stick"-Waffe betätigt: Es sieht gut aus und man fühlt sich wirklich in die Filmwelt hineingezogen. Wer den Film mochte, sollte das Spiel auf jeden Fall genauer im Auge behalten.

OLIVER BECK

VORSCHAU

MINORITY REPORT

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**4. Quartal 2002**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Der kommende Mega-Hit? Das Spiel könnte ein genauso **großer Erfolg** werden wie der Film!"

ELEKTROSCHOCK Gegner setzen allerlei moderne Waffen gegen euch ein.

DICKE WUMME Merke: Je größer die Waffe, desto größer die Wirkung!

HMMM ... Was genau die Wache da im Hintergrund macht, wissen wir auch nicht.

Hier sind die besten Games!

Star Fox Adventures nur 56.80

Eternal Darkness nur 56.80 €

18 Wheeler	55.60 €
Ace Golf (30.11.)	58.80 €
Aggressive Inline	55.60 €
Barbarian (07.11.)	52.50 €
Batman: Dark Tomorrow (16.11.)	unbekannt
Beach Spikers	57.50 €
Blood Omen 2 (30.11.)	58.80 €
Bloody Roar	55.60 €
Bomberman Generations (29.11.)	unbekannt
Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	55.60 €
Bond 007: Nightfire (29.11.)	53.60 €
Burnout	55.60 €
Capcom vs SNK 2 EO	53.60 €
Cel Damage	52.70 €
Crash Bandicoot - Zorn des Cortex	57.20 €
Crazy Taxi	55.60 €
Dave Mirra Freestyle BMX 2	55.60 €
Der Anschlag	44.70 €
Die Hard - Vendetta (30.10.)	unbekannt
Disneys Magical Mirror	54.40 €
Disneys Sports Skateb. (19.11.)	57.70 €
Donald Duck Quack Attack	57.80 €
Doshin the Giant	54.50 €
ESPN International WinterSports	57.20 €
Eternal Darkness (01.11.)	56.80 €
Evolution Worlds (28.11.)	58.20 €
Extreme G 3	55.60 €
F1 2002	56.20 €
FIFA 2003 (31.10.)	56.80 €
Gauntlet Dark Legacy	56.20 €
Godzilla (07.11.)	unbekannt
H. Potter-Kammer des Schr. (15.11.)	57.20 €
Hidden Invasion (30.11.)	53.80 €
Hot Wheels: Velocity X (02.11.)	unbekannt
Inter. Superstar Soccer 2 (ISS 2)	57.40 €
J. McGrath Supercross World	53.60 €
Jimmy Neutron - Erfinder (30.11.)	38.80 €
Legends of Wrestling	55.50 €
Lost Kingdoms	55.70 €
Luigis Mansion	53.40 €
Madden NFL 2003	53.80 €
Mario Party 4 (29.11.)	unbekannt
Mat Hoffmans Pro BMX 2 (07.11.)	56.80 €
Minority Report (15.11.)	57.70 €
MX Superfly	56.90 €
Need for Speed Hot Pursuit 2 (25.10.)	57.40 €
NHL Hitz 2002	56.20 €
Nightmare Creatures 3 (02.12.)	unbekannt
Pikmin	51.60 €
Pro Tennis WTA Tour	57.70 €
Red Card Soccer	56.20 €
Resident Evil	55.60 €
Scooby-Doo! Night of 100 Fr. (19.11.)	56.90 €
Smugglers Run Warzones	54.80 €
Soccer Slam (24.10.)	58.40 €
Sonic Adventure 2 Battle	57.50 €
Soul Fighter (30.11.)	54.40 €
Spiderman - The Movie	54.50 €
SSX Tricky	52.80 €
Star Fox Adventures (22.11.)	56.80 €
Star Wars Clone Wars	54.80 €
Star Wars Rogue Leader	55.60 €
Super Mario Sunshine	53.60 €
Super Smash Brothers Melee	51.60 €
Tetris Worlds (31.10.)	56.90 €
Time Splitters 2 (31.10.)	58.80 €
Tony Hawks Pro Skater 4 (21.11.)	57.70 €
Top Gun (07.11.)	52.80 €
Turok Evolution (deutsch/UK)	55.60 €
UFC Throwdown	58.50 €
Universal Studios Theme Park	52.60 €
Virtua Striker 3	56.50 €
Wario World (06.12.)	unbekannt
Waverace Blue Storm	53.30 €
Worms Blast	57.20 €
WWF Wrestlemania X8 (15.10.)	57.70 €
X-Men 2 - Next Dimension (07.11.)	56.80 €
Zubehör	
Action Replay (31.12.)	38.20 €
Controller (Nintendo)	34.20 €
Freeloader (Datel) (31.12.)	26.70 €
Gamecube	199.90 €
GBA-Kabel (Nintendo)	18.60 €
Memory Card 251 (Nintendo)	29.90 €
Memory Card 59 (Nintendo)	23.90 €
RF Switch/Modulator (Nintendo)	23.90 €
RGB Kabel (Nintendo)	31.40 €

Star Wars Clone Wars nur 54.80 €

Time Splitters 2 nur 58.80 €

FIFA 2003 nur 56.80 €

Need for Speed nur 57.40 €

Harry Potter nur 57.20 €

Falls noch nicht erschienen. Jetzt vorbestellen.
Zustellung am Erscheinungstag!

Tony Hawks 4 nur 57.70 €

Super Mario Sunshine nur 53.60 €

Playstation 2 + Xbox
Auch erhältlich: Alles für PS2 + Xbox.
Auf unserer Homepage oder telefonisch.

Versand: ab 1.99 €

Versandkosten:
Vorkasse nur 1.99 €
Nachnahme nur 4.99 €
(zzgl. NN-Gebühr 1.53 €)

Lieferung nur in Deutschland, nur Versand.
www.game1.de, Email: info@game1.de
Game1.de, Salzstr. 37, 87435 Kempten
Kaspczak und Oberhauser GbR
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten.

Bankverbindung:
Raiffeisenbank Kempten
BLZ: 733 699 02
Konto-Nr. 12 82 95

Händleranfragen erwünscht!

Tipps, Tricks & Hilfe vom Profi (1,86 €/Min): Videospiele 0190 - 82 48 71, Computer 0190 - 82 46 26

Bestell-Hotline: 0,06 € - 0,12 € / Min
0700 - 9090 8000

cubeshop.de ist nun

GAME 1.de

Kelly Slater's Pro Surfer

Pack die Badehose ein und dann nichts wie rauf aufs **Surfbrett!**

Was tut man, wenn das Trendsportgenre zu Lande ausgelutscht und alles schon mal dagewesen ist? Man verlagert die Action aufs Wasser! Neben der Surfikone Kelly Slater klettern acht weitere Profis wie der langhaarige Donavon Frankenreiter oder die aparte Lisa Andersen aufs Brett. Da man in Sachen Leveldesign durch das nasse Element sehr eingeschränkt ist, haben sich die Entwickler bei der Wellenphysik reichlich Mühe ge geben, was man dem Titel auch anmerkt. Durch die unterschiedlichen Wellen (von Marke Pipifax bis zum furchteinflößenden Brecher) kommt in Verbindung mit der anspruchsvollen, gelungenen Steuerung schnell cooles Surf-Feeling auf. Während man beim Free Surf ohne Zeitdruck den malerischen Sonnenuntergang am Meer genießen kann, wird es im Karriere-Modus ernst. Hier müssen beispielsweise punkteträchtige Tricks hingelegt werden, um den angereisten Sportfotografen zufrieden zu stellen. Auch der Wettbewerb gegen einen Einheimischen, der den Strand wie seine Westentasche kennt, ist kein Zuckerschlecken. Nur durch die geschickte Kombination von Aerials und Face-Manövern schafft man schwindelerregende Punktzahlen und den Sieg. Einer der Höhepunkte des Spiels ist der Ritt im Wellentunnel, der so genannten Tube. Wer hier neben dem Gleichgewicht auch die Nerven behält, kann mit Tricks Publikum und Punktrichter in Verzückung versetzen. Hat man die Aufgaben gepackt, warten neue Strände und somit neue Wellen auf die Surfer. Die Reise geht rund um den Globus von Spanien über Australien bis nach Hawaii und sogar in die Antarktis, wobei die Schauplätze mit Videosequenzen vorgestellt werden. Neue Surfbretter können im Verlauf des Spiels ebenso freigespielt werden wie versteckte Charaktere. Im Zweispielermodus kämpft ihr mit einem Mitspieler um die beste Welle. Das bereits aus anderen O2-Titeln bekannte, witzige PUSH-Feature sorgt dafür, dass der Bildausschnitt des schlechteren Wellenreiters kleiner wird. Die optisch durch beeindruckende Wasserphysik und coole Animationen erzeugte Surf-Stimmung wird durch stimmungsvolle, ruhige Ambient-Tracks optimal ergänzt.

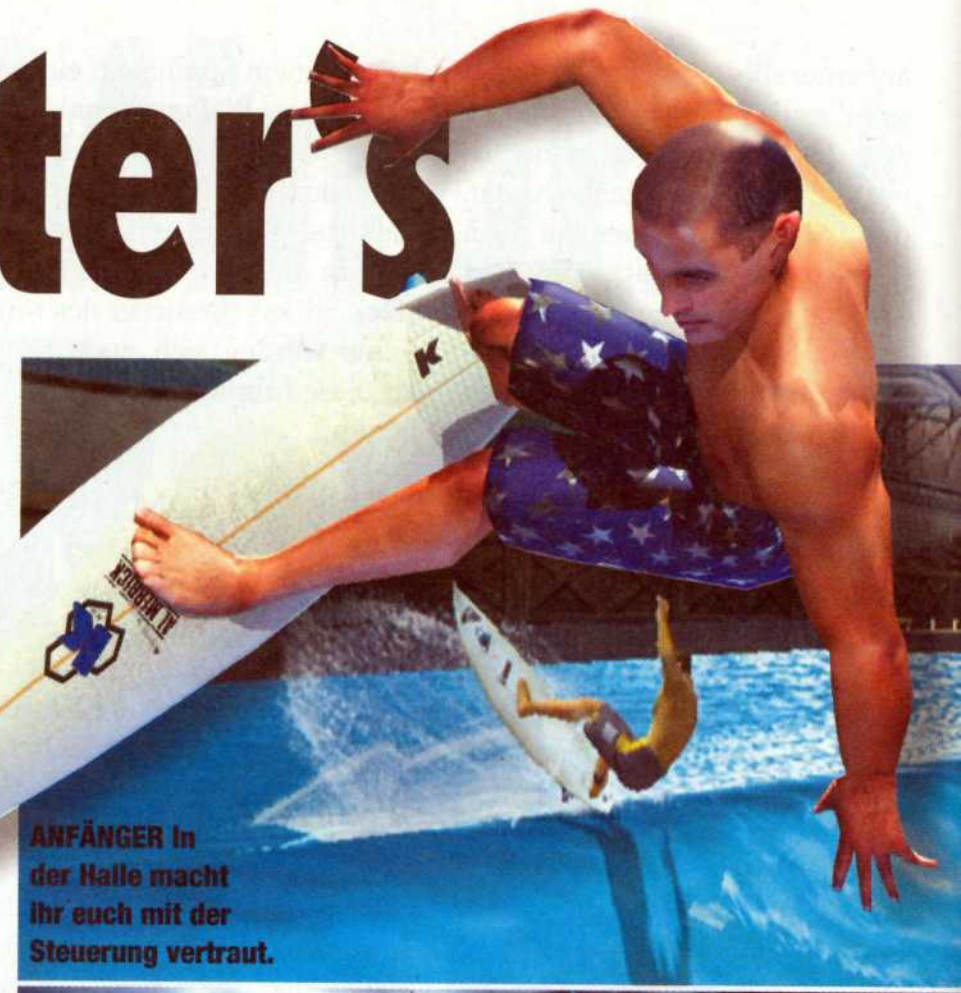
JENS QUENTIN

VORSCHAU
K. SLATER'S PRO SURFER

Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	14 Areale
Sprache:	Englisch
Internet: **www.activision.de**	
Hersteller **Activision**	Termin **Ende November**

EINSCHÄTZUNG
SEHR GUT

„Trendsportfans aufgepasst! Nie zuvor war die Suche nach **der perfekten Welle** unterhaltsamer."

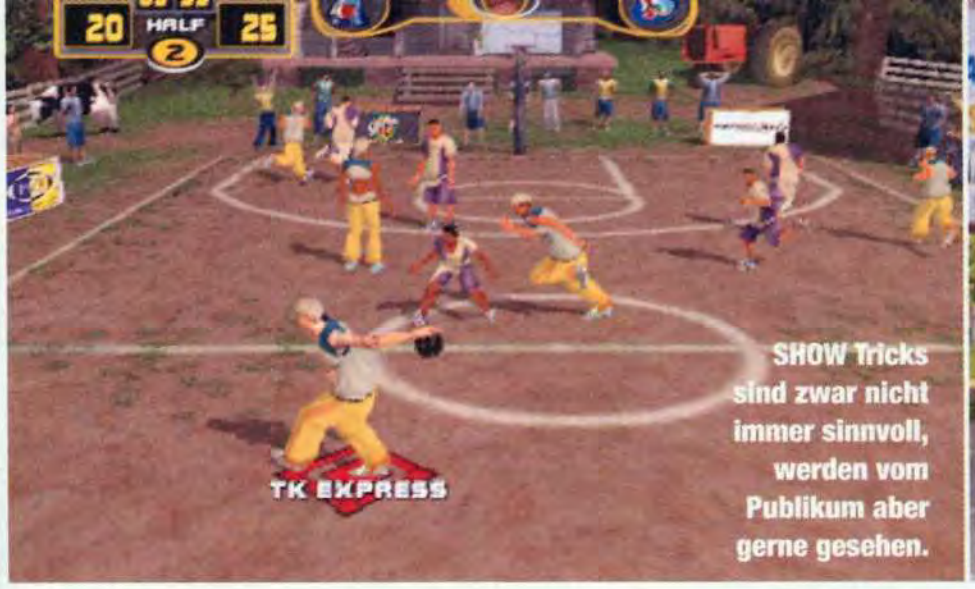


ANFÄNGER In der Halle macht ihr euch mit der Steuerung vertraut.

NACHT Wer wollte nicht schon immer mal im fahlen Mondschein surfen?

HÄNDE ZUM HIMMEL Selbst in dem Wellentunnel bleibt noch Zeit für Trickeinlagen.

VERDRÄNGUNG Durch coole Tricks verkleinert man den Bildschirmausschnitt des Gegenspielers.



SHOW Tricks sind zwar nicht immer sinnvoll, werden vom Publikum aber gerne gesehen.

MONEY SHOT Besonders spektakuläre Moves bringen besonders viel Kohle.

Street Hoops

Wer spielt heutzutage noch um die Ehre? Bei Street Hoops zählt nur **Kohle!**

ABOVE THE RIM Die Spitznamen der Jungs sind mindestens ebenso abgefahren wie ihre Dunks.

SCHNELL Speedy nutzt seine Schnelligkeit aus und zieht zum Korb.

UNBLOCKABLE? Trotz einer guten Defensivarbeit stopft der CPU-Hüne den Ball in die Reuse.

Es gibt so viele schöne Dinge auf der Welt. Da wären zum Beispiel coole Klamotten oder schöner Schmuck. Tätowierungen und ein paar geile Schuhe sind ebenfalls schick, aber auch teuer. Woher also den schnöden Mammon nehmen und nicht stehlen? Die einen knechten tagein, tagaus als arme Videospielredakteure, andere verdienen sich das Geld spielend an der frischen Luft beim Streetball. Anders als beim offensichtlichen Vorbild *NBA Street* besteht euer Team nicht aus drei, sondern aus fünf B-Ballern. Statt aus teilweise überdrehten Charakteren (Schneemensch, Aliens) bestehen die Mannschaften ausschließlich aus menschlichen Athleten, die den Typen aus *NBA Street* in Sachen Dunks, Dribblings und Trickreichtum allerdings keinesfalls nachstehen. Beim King Of the Court verteidigt ihr euren Freiplatz (darunter Kultstätten wie Rucker Park oder „The Cage" in New York) gegen spielstarke CPU-Mannschaften. Im Verlauf des Spiels könnt ihr die Streetball-Legenden wie The Main Event, Headache oder Hot Sauce frei spielen.

IN YOUR FACE!

Wer auch mal andere Plätze sehen will, startet im World Tournament eine vergnügliche Basketballtour. Am meisten Laune bringt natürlich ein Match gegen menschliche Gegenspieler. Wenn man den Kumpel mit einer fiesen Schussfinte ins Leere springen lässt oder per Monsterdunk demütigt, kommt Freude auf. Passend dazu ziehen sich die Athleten während der Partien mit Trash-Talk vom Feinsten gegenseitig auf. Das Publikum lässt sich ebenfalls nicht lumpen und quittiert schlechte Würfe oder Fehlpässe mit Verbalinjurien und Buhrufen. Harte Hip-Hop-Beats von DMX oder Cypress Hill verstärken den Eindruck, wirklich auf einem amerikanischen Hinterhof dem Ball nachzujagen. Technisch ist der Titel durchaus konkurrenzfähig. Geschmeidige Animationen und ein flüssiger Spielablauf machen Lust auf mehr. Lediglich der Schwierigkeitsgrad scheint nach ersten Testspielen etwas unausgewogen, da das CPU-Team so gut wie keinen Wurf versemmelt und auch bei guter Defensivarbeit scheinbar nach Belieben punktet. Die Bilder zeigen die PlayStation-2-Version des Spiels.

JENS QUENTIN

STREET HOOPS
AMERICAN SPORTS

Genre:	American Sports
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Activision	**Dezember**

EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

„**Dunk for cash!** Street Hoops verspricht viel Spielspaß auf dem Freiplatz."

Die WarCraft-Erfinder bringen mit StarCraft: Ghost ihr erstes exklusiv für die **Next-Generation-Konsolen** erscheinendes Spiel.

GEMEIN Nicht wirklich fair, aber effektiv: Attacken aus dem Hinterhalt.

HALLO! Die Spielfigur Nova macht einen ähnlich fitten Eindruck wie Lara Croft.

HALLO! Die Spielfigur Nova macht einen ähnlich fitten Eindruck wie Lara Croft.

StarCraft: Ghost

Für viele Spieler ging am Abend des 19. September 2002 ein Traum in Erfüllung: Die Edel-Schmiede Blizzard kündigte ihr erstes Action-Adventure an. Bisher punkteten die Amerikaner neben *Diablo* durch ihre allseits bekannten und grandios auftrumpfenden Echtzeit-Strategie-Hits namens *WarCraft* und *StarCraft*. Bei *StarCraft: Ghost* spielt sich dabei, wie der Name schon sagt, alles im *StarCraft*-Universum ab und viele Bekannte aus dem früheren Spiel werden ihren Auftritt haben.

ALLE MACHT DER FRAU

Bei diesem Spiel schlüpft ihr in die Rolle von Nova, einer hübschen und gleichzeitig auch tödlichen Agentin. 20 Jahre hartes Training, sowohl physisch als auch psychisch, haben aus der zierlich wirkenden Frau eine wahre Kampfmaschine gemacht. Mit der Unterstützung von einigen wenigen Freunden kämpft ihr euch im besten Third-Person-Shooter-Stil durch die Missionen. Natürlich hat Blizzard dem Spiel auch eine aufwendige Story spendiert, die sich positiv vom gegenwärtigen Einheitsbrei der Branche abheben soll und von der ersten bis zur letzten Minute eines verspricht: Motivation pur.
Wie weit Blizzard sein Versprechen wahr macht und dem Spiel auch eine Vielzahl von taktischen Möglichkeiten einräumt, kann zu dem frühen Zeitpunkt der Entwicklung noch nicht gesagt werden.

GRAFISCH EIN FEST

Was allerdings jetzt schon Lust auf mehr macht, ist die famose Grafik. Wunderbar ausmodellierte Figuren bewegen sich in einer Umgebung, die schon jetzt grafisch viele Konkurrenz-Titel alt aussehen lässt. Zusätzlich greifen die Entwickler tief in die Spezialeffekte-Trickkiste und bieten beispielsweise toll animierte Mündungsfeuer, Unsichtbarkeits-Modi und andere grafische Highlights. Einziger Haken an der ganzen Sache: Das Spiel erscheint voraussichtlich nicht vor Weihnachten 2003!

OLIVER BECK

VORSCHAU

STARCRAFT: GHOST

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card
Umfang:	Nicht bekannt
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.blizzard.de**

Hersteller	Termin
Blizzard	**Ende 2003**

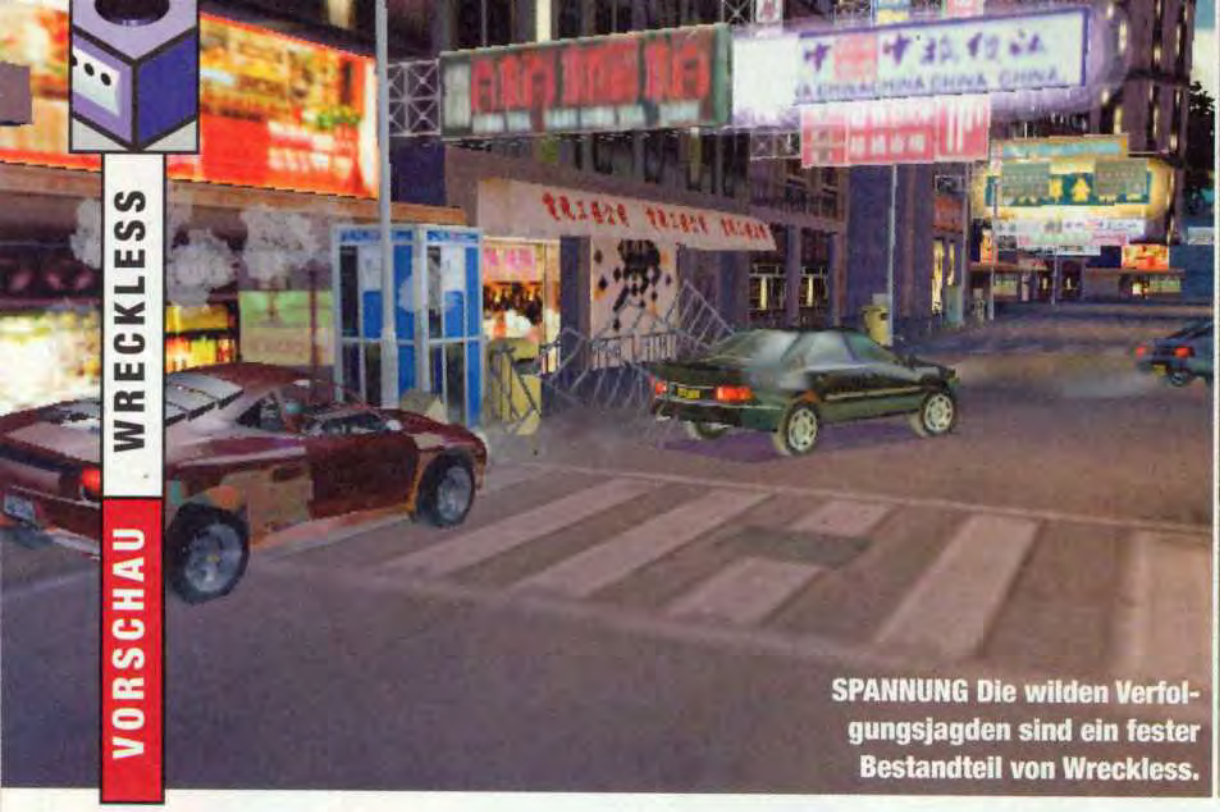
EINSCHÄTZUNG

SEHR GUT

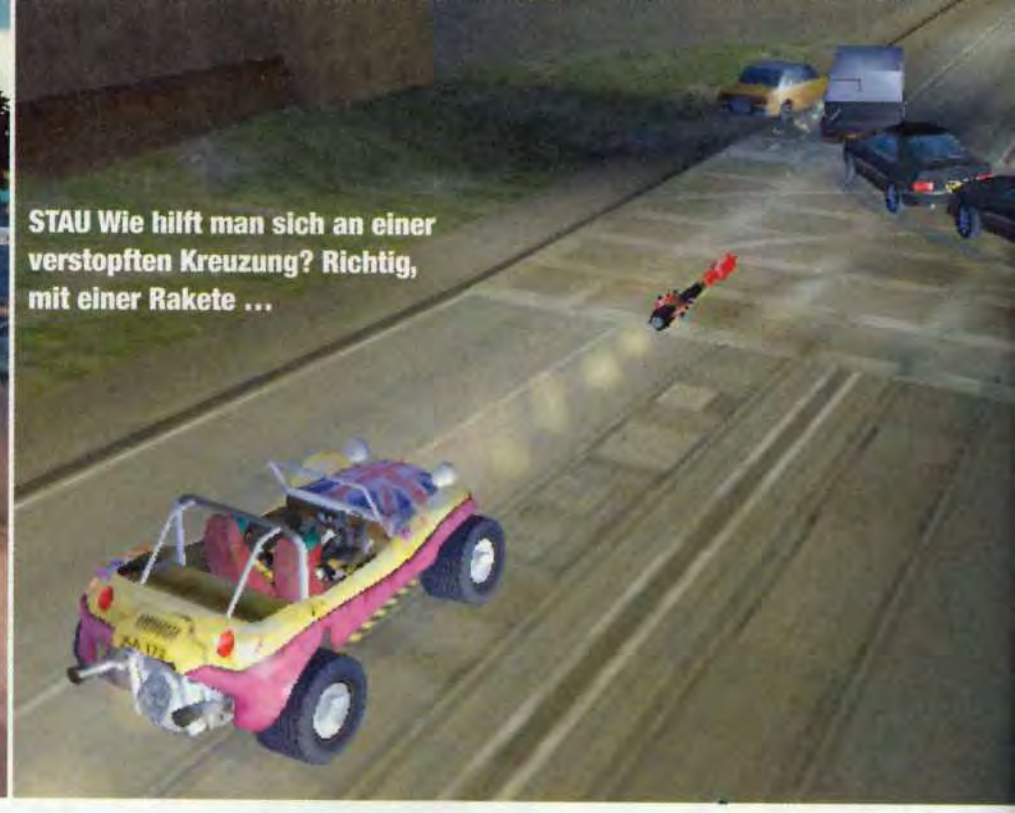
„StarCraft goes Action-Adventure! Dieses Spiel **wird für Begeisterung sorgen.**“

NETT Die grafische Umsetzung des Mündungsfeuers sieht schon mal sehr gut aus.

ENDGEGNER? Nun ja, rein vom Größenverhältnis her haben wir einen Gewinner.



SPANNUNG Die wilden Verfolgungsjagden sind ein fester Bestandteil von Wreckless.



STAU Wie hilft man sich an einer verstopften Kreuzung? Richtig, mit einer Rakete …

Wreckless: The Yakuza Missions

Mit Wreckless: The Yakuza Missions erwartet uns eine **verbesserte Umsetzung** des Xbox-Hits.

Wreckless: The Yakuza Missions war Anfang 2002 auf der Xbox ein extrem hübsches und durchaus spaßiges Spiel. Die Hauptaufgabe bestand darin, mit seinem Auto durch eine äußerst belebte Großstadt zu heizen und diverse Aufgaben zu erledigen. Zum Beispiel gab es Missionen, in denen flüchtige Autos zu verfolgen waren oder bestimmte Checkpoints abgefahren werden mussten. Da es bei dem Spiel mit dem Realismus nicht so genau genommen wurde, waren wilde Stunts und herrlich unrealistische Crashs an der Tagesordnung. Neben dem interessanten Leveldesign war auch die Fahrphysik der Autos gut gelungen und die fetzige Raserei hatte ihre Reize. Größtes Manko des Spiels damals: Der viel zu geringe Umfang war alles andere als angemessen und flinke Spieler waren schon nach wenigen Stunden mit dem kompletten Spiel durch. Bei der kommenden GameCube-Version haben sich die Entwickler von Bunkasha Games deswegen noch einmal hingesetzt und sowohl am Umfang gearbeitet als auch die eine oder andere Verbesserung eingefügt. Die Fakten sprechen dabei für sich: Diesmal gibt es 40 statt „nur" 20 Missionen, 16 neue Fahrzeuge, den neuen „Free-Roam"-Mode und sogar einen Multiplayer-Mode, bei dem zwei Spieler gleichzeitig unterwegs sein können. Außerdem sind die Autos nun auch mit Raketen bestückt, die beim dichten Berufsverkehr durchaus hilfreich sein können und für noch mehr Aktion sorgen sollen. Grafisch haben die Programmierer versucht, so nahe wie möglich an der visuell beeindruckenden Xbox-Version zu bleiben, gleichzeitig aber auch einige Verbesserungen zu integrieren. Eine dieser Verbesserungen wären die flüssigen 60 Bilder pro Sekunde, mit denen das Spiel nun dargestellt wird. Leider mussten aber bisher deutliche Abstriche bei der Texturqualität hingenommen werden, wie unsere Bilder zeigen. Ob die Umsetzung dank der Verbesserungen letztendlich gelungen ist und ob die Entwickler an der Grafik noch ein wenig nachbessern können, wird unser Test in einer der kommenden Ausgaben klären.

OLIVER BECK

VORSCHAU

WRECKLESS

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Umfang:	20+ Missions
Sprache:	Deutsch

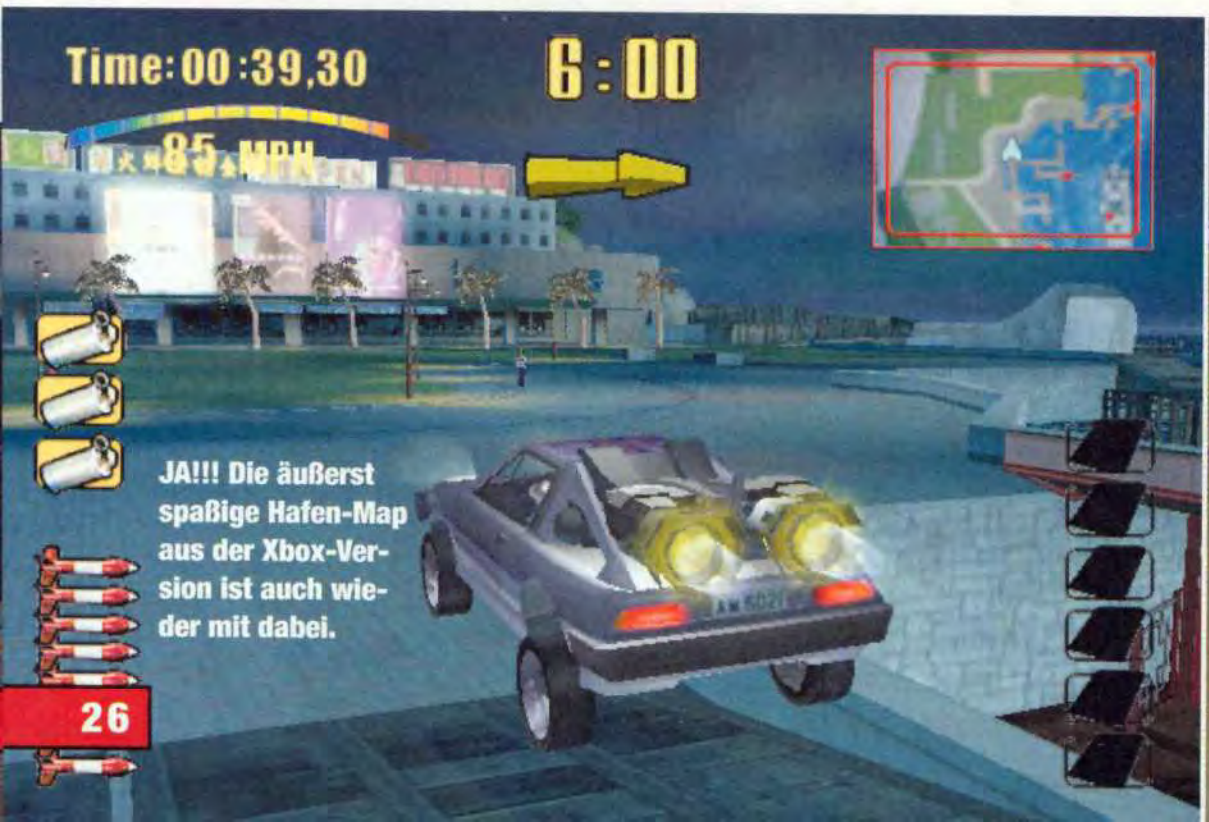
Internet: **www.activision.de**

Hersteller	Termin
Bunkasha G.	**Mitte November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Äußerst spaßiger Funracer mit sehr nettem Missionsdesign und **ansprechender Optik**"



JA!!! Die äußerst spaßige Hafen-Map aus der Xbox-Version ist auch wieder mit dabei.

NUN JA Die Texturen sind bei der GameCube-Version leider verwaschener.

UNTERIRDISCH Die Schlachten finden auch in den Minen von Moria statt.

SCHWERPUNKT Der Titel legt besonderen Wert auf Schwertkampf-Action.

ORIGINAL-GETREU Die Levels orientieren sich an den Filmen.

VERSCHIEDEN Ihr dürft zwischen sechs Charakteren wählen.

Der Herr der Ringe: Die zwei Türme

Im November dürft ihr auch auf dem GBA auf **Ork-Jagd gehen!**

Die Macher der GBA- und der GC-Version von *Harry Potter* nehmen sich mit *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* einer weiteren Filmumsetzung an. Das Spielprinzip erinnert dabei an das legendäre PC-Spiel *Diablo*. Denn obwohl Electronic Arts' Ork-Jagd einige Rollenspiel-Elemente bietet, geht es vor allem um kompromisslose Action. Ähnlich wie bei *Diablo* schlagt ihr euch bei *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* aus einer isometrischen Perspektive durch düstere Dungeons. Da diese auf Schauplätzen der ersten beiden *Herr der Ringe*-Teile basieren, dürft ihr euch unter anderem in den Minen von Moria und Helms Klamm mit den Monstern balgen. Dort soll es sogar zu Duellen mit dem Höhlentroll und Saruman kommen. Um siegreich zu sein, müsst ihr aber die Fähigkeiten der spielbaren Charaktere gezielt einsetzen. Zu denen zählen Frodo, Gandalf, Aragorn, Legolas sowie zwei weitere Charaktere, die sich im Umgang mit Waffen sowie in der Grundschnelligkeit unterscheiden. Doch nicht nur die bekannten Charaktere sorgen für einen hohen Wiedererkennungswert, auch die Musik stammt aus dem Film und wird in abgespeckter Qualität aus dem GBA tönen. Im Gegensatz zur PS2-Version von *Die zwei Türme* verfügt die GBA-Fassung über einen Multiplayer-Modus für bis zu vier Mitspieler. Ob die Qualität des Spiels an die des oscarprämierten Films oder gar der legendären Bücher heranreicht, erfahrt ihr wahrscheinlich bereits in der kommenden N-ZONE. Denn wenn es keine Terminverschiebungen gibt, wird *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme* bereits im November erscheinen. Die GameCube-Fassung soll dagegen erst im Jahr 2003 den Weg in die Geschäfte finden. Kinostart des zweiten Kinofilms ist übrigens der 18. Dezember 2002.

FABIAN SLUGA

VORSCHAU
HDR: DIE ZWEI TÜRME

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja
Speichern:	Nicht bekannt
Umfang:	30 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**November**

EINSCHÄTZUNG

GUT

„Ein Spiel, sie zu knechten ... **Interessanter Mix** aus Action- und Rollenspiel. Man darf gespannt sein!"

ÜBER 100 SPIELE IM ÜBERBLICK

SPIELE LEXIKON

Auf einen Blick: Die besten Spiele, die aktuellen Termine und die wichtigsten Projekte für den **GameCube** und den **Game Boy Advance.**

GAMECUBE
BEREITS ERHÄLTLICH!

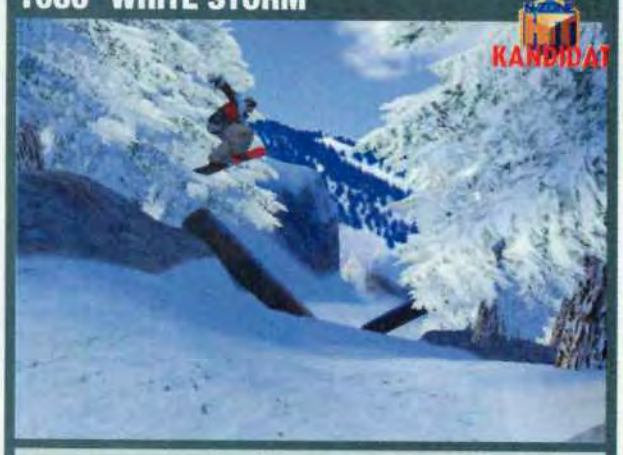
Auf den kommenden Seiten erhaltet ihr einen Überblick über bereits erhältliche Spiele für den GameCube. Wir haben die Spiele dabei nach Genres geordnet.

Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Batman Vengeance	Ubi Soft	81%
Disney's Tarzan Freeride	Ubi Soft	73%
Gauntlet Dark Legacy	Midway	61%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spider-Man: The Movie	Activision	83%
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
Taz Wanted	Infogrames	68%
Universal Studios Theme Park	Kemco	71%
Aktuelle Empfehlung:		
Star Wars: Rogue Squadron II	LucasArts	90%
EGO-SHOOTER		
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
Turok Evolution	Acclaim	79%
Aktuelle Empfehlung:		
J. Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	Electronic Arts	83%
BEAT 'EM UP		
Bloody Roar: Primal Fury	Activision	82%
Capcom vs. SNK 2 EO	Electronic Arts	64%
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
UFC Throwdown	Ubi Soft	67%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Smash Bros. Melee	Nintendo	85%
ACTION-ADVENTURE		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
Resident Evil	Electronic Arts	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Luigi's Mansion	Nintendo	87%
ROLLENSPIELE		
Lost Kingdoms	Activision	85%
Aktuelle Empfehlung:		
Lost Kingdoms	Activision	85%

GAMECUBE
IN DER ENTWICKLUNG

Ihr wollt brandneue Bilder und Infos zu den wichtigsten GameCube-Projekten? Auf den folgenden Seiten bieten wir euch eine Übersicht.

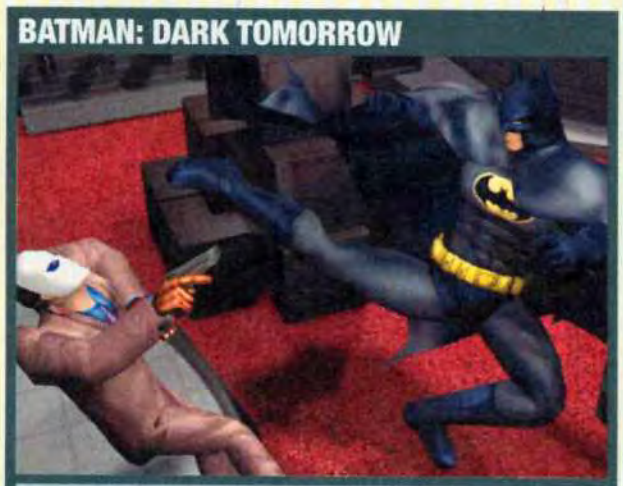
1080° WHITE STORM



Sobald es neues Bildmaterial und verlässliche Infos zum Spiel gibt, präsentieren wir es euch.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Trendsport**

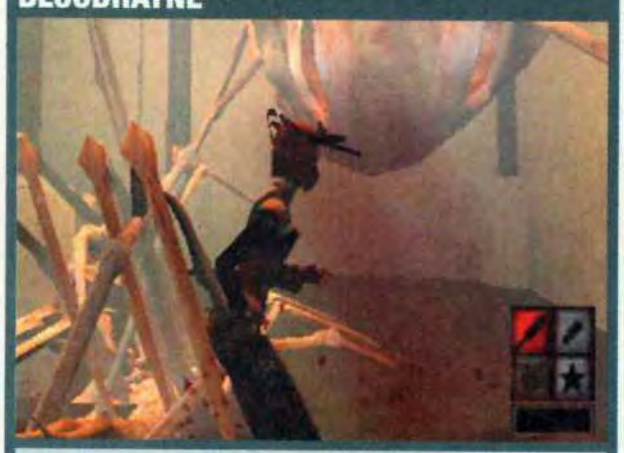
BATMAN: DARK TOMORROW



In Zusammenarbeit mit den DC Comics will Kemco für eine authentische Atmosphäre sorgen.

Hersteller:	Kemco
Termin:	November
Genre:	**Action-Adventure**

BLOODRAYNE



Fans von heißen Kurven und derben Splattereffekten müssen sich nun leider noch bis 2003 gedulden.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

BMX XXX

Was gibt es Schöneres, als nach einer ausgedehnten Radtour im örtlichen Stripclub eine Pause einzulegen?

Hersteller:	Acclaim
Termin:	November
Genre:	**Trendsport**

BURNOUT 2

Der Nachfolger lässt den ersten Teil der Raserei in jeder Hinsicht alt aussehen.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	2. Quartal 2003
Genre:	**Rennspiel**

DER ANSCHLAG

Wenn der Release noch weiter verschoben wird, wird sich niemand mehr an den Kinofilm erinnern können.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	28. November
Genre:	**Action**

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Auf der PlayStation 2 macht das Spiel bereits in der Vorabversion einen unglaublich guten Eindruck.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	2003
Genre:	**Action**

DIE HARD VENDETTA

Titel, wechsle dich! Nun trägt das vielversprechende Spiel doch wieder den englischen Originalnamen.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	29. November
Genre:	**Action**

ETERNAL DARKNESS

In dieser Ausgabe gibt's den ausführlichen PAL-Test zu Nintendos Antwort auf *Resident Evil*.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Action-Adventure**

FIFA 2003

Wenn keine Spielverzögerung stattfindet, können wir euch in der nächsten Ausgabe den Test präsentieren.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	31. Oktober
Genre:	**Fußball**

FREEKSTYLE

Fabian hat sich den Helm aufgesetzt und ist furchtlos über die hanebüchenen Strecken gedonnert.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Rennspiel**

JAMES BOND 007 NIGHTFIRE

Ende November ist der smarte Womanizer mal wieder im Auftrag Ihrer Majestät unterwegs.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	29. November
Genre:	**Action**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

An guten Ego-Shootern scheint auf dem GameCube in Zukunft kein Mangel zu herrschen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Ende November
Genre:	**Action**

MARIO PARTY 4

Ob das Mehrspielerspektakel bei euch immer noch so beliebt ist wie auf dem guten alten N64?

Hersteller:	Nintendo
Termin:	29. November
Genre:	**Geschicklichkeit**

Titel	Hersteller	Wertung
STRATEGIE		
Doshin the Giant	Nintendo	80%
Pikmin	Nintendo	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Pikmin	Nintendo	88%
FUSSBALL		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
ISS 2	Konami	72%
RedCard	Midway	69%
Virtua Striker 3	Sega	67%
Aktuelle Empfehlung:		
FIFA Fußball WM 2002	Electronic Arts	82%
RENNSPIELE		
18 Wheeler American Pro Trucker	Acclaim	72%
Burnout	Acclaim	85%
Cel Damage	Electronic Arts	65%
Crazy Taxi	Acclaim	85%
Driven	Ubi Soft	69%
Extreme-G3	Acclaim	81%
F1 2002	Electronic Arts	77%
Freekstyle	Electronic Arts	85%
Jeremy McGrath Supercross World	Acclaim	40%
MX Superfly	THQ	80%
Smuggler's Run: Warzones	Take 2	82%
Spy Hunter	Midway	69%
The Simpsons Road Rage	Electronic Arts	70%
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
Aktuelle Empfehlung:		
Wave Race: Blue Storm	Nintendo	87%
AMERICAN SPORTS		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
NHL Hitz 2002	Midway	81%
Aktuelle Empfehlung:		
NBA Courtside 2002	Nintendo	82%
TRENDSPORT		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
Big Air Freestyle	Infogrames	53%
Dark Summit	THQ	83%
Dave Mirra Freestyle BMX 2	Acclaim	78%
SSX Tricky	Electronic Arts	84%
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	88%
Aktuelle Empfehlung:		
Aggressive Inline	Acclaim	89%
SPORT (SONSTIGES)		
Beach Spikers	Infogrames	85%
ESPN Int. Winter Sports	Konami	74%
Pro Tennis WTA Tour	Konami	55%
Aktuelle Empfehlung:		
Beach Spikers	Infogrames	85%
JUMP & RUN		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
Disney's Donal Duck Quack Attack	Ubi Soft	70%
Aktuelle Empfehlung:		
Sonic Adventure 2 Battle	Sega	81%
GESCHICKLICHKEIT		
Disney's Magical Mirror	Nintendo	70%
Eggo Mania	Kemco	80%
Super Monkey Ball	Sega	81%
Tetris Worlds	THQ	60%
Worms Blast	Ubi Soft	64%
ZooCube	Acclaim	66%
Aktuelle Empfehlung:		
Super Monkey Ball	Sega	81%
WRESTLING		
Legends of Wrestling	Acclaim	56%
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%
Aktuelle Empfehlung:		
WWE Wrestlemania X8	THQ	73%

GAMECUBE
WAS KOMMT WANN?

An dieser Stelle informieren wir euch über die in den nächsten Monaten anstehenden GC-Veröffentlichungen für Europa. Da sich jedoch auch nach dem Redaktionsschluss noch kurzfristige Verschiebungen und Änderungen ergeben können, handelt es sich um voraussichtliche Termine ohne Garantie oder Gewähr.

OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Eternal Darkness	Nintendo	31. Okt.
FIFA 2003	Electronic Arts	31. Okt.
Largo Winch	Ubi Soft	1. Okt.
Madden NFL 2003	Electronic Arts	11. Okt.
Monster Force	Vivendi Universal	Okt.
Need for Speed Hot Pursuit 2	Electronic Arts	25. Okt.
NHL 2003	Electronic Arts	25. Okt.
NHL Hitz 2003	Konami	Okt.
Pro Rally 2002	Ubi Soft	1. Okt.
Rally Championship	Sales Curve	Okt.
Rocket Power Beach Bandits	THQ	Okt.
Rocky	Rage	Okt.
Shox	Vivendi Universal	Ende Okt.
Sega Soccer Slam	Infogrames	24. Okt.
Speed Challenge: J. Villeneuve's R. V.	Ubi Soft	17 Okt.
Star Wars: The Clone Wars	Electronic Arts	25. Okt.
Super Mario Sunshine	Nintendo	4. Okt.
Taz Wanted	Infogrames	2. Okt.
Tetris Worlds	THQ	Mitte Okt.
TimeSplitters 2	Eidos	Ende Okt.

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Barbarian	Virgin Interactive	Nov.
Batman: Dark Tomorrow	Kemco	Nov.
BMX XXX	Activision	Nov.
Butt Ugly Martians: Zoom or Doom	Vivendi Universal	Nov.
Conflict: Desert Storm	Sales Curve	Nov.
Crash Bandicoot: Der Zorn des Cortex	Vivendi Universal	8. Nov.
Der Anschlag	Ubi Soft	28. Nov.
Die Hard Vendetta	Vivendi Universal	29. Nov.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Nov.
Disney Sports Soccer	Konami	Nov.
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte Nov.
Futurama	Sales Curve	Nov.
Godzilla: Destroy all Monsters Melee	Infogrames	7. Nov.
Harry Potter und die Kammer des Schreckens	Electronic Arts	15. Nov.
Hot Wheels: Velocity X	THQ	Ende Nov.
James Bond 007 Nightfire	Electronic Arts	29. Nov.
Jedi Knight II: Jedi Outcast	Activision	Ende Nov.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	Ende Nov.
Legends of Wrestling 2	Acclaim	Nov.
Mario Party 4	Nintendo	29. Nov.
Mat Hoffman's Pro BMX 2	Activision	Anfang Nov.
Minority Report	Activision	Ende Nov.
Monopoly Party	Infogrames	14. Nov.
Mystic Heroes	THQ	Mitte Nov.
Rally Fusion: Race of Champions	Activision	Ende Nov.
Robotech: Battlecry	TDK	Nov.
Rolling	Rage	Nov.
Rugrats Royal Ransom	THQ	Nov.
Scooby-Doo! Nacht der 100 Schrecken	THQ	Ende Nov.
Scorpion King: Aufstieg des Akkadiers	Vivendi Universal	29. Nov.

METROID PRIME

Jetzt haben wir alle so lange gewartet, da kommt es auf die paar Wochen Verzögerung auch nicht mehr an.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Anfang 2003
Genre:	**Ego-Shooter**

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Im kalten Dezember kann man sich beim Abreißen gegnerischer Gliedmaßen ordentlich das Herz erwärmen.

Hersteller:	Midway
Termin:	Dezember
Genre:	**Beat 'em Up**

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

In der N-ZONE 12/02 hängen wir die Bullen ab, um euch einen ausführlichen Test zum Spiel liefern zu können.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	25. Oktober
Genre:	**Rennspiel**

RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Dem Protagonisten ohne Gliedmaßen wurden coole Klamotten und verschiedene Gesichtsausdrücke spendiert.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Action-Adventure**

REIGN OF FIRE

Dieses Spiel war eine der positiven Überraschungen auf der diesjährigen Games Convention.

Hersteller:	Bam!
Termin:	5. Dezember
Genre:	**Action**

RESIDENT EVEL ZERO

Nicht nur den fauligen Zombies läuft beim Gedanken an den neuen *Resi*-Teil das Wasser im Mund zusammen.

Hersteller:	Capcom
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY

Schock für alle Drachenfreunde! Spyro spuckt erst im nächsten Jahr Feuer.

Hersteller:	Vivendi Universal
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

STAR WARS: THE CLONE WARS

In der nächsten Ausgabe stürzen wir uns für euch ins futuristische Kriegsgetümmel.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	25. Oktober
Genre:	**Action**

STARFOX ADVENTURES

In japanischen Fachmagazinen hat der Rare-Titel teilweise überraschend schlecht abgeschnitten.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	22. November
Genre:	**Action-Adventure**

TIMESPLITTERS 2

Auch dieser Titel hat sich leider noch einmal kräftig verschoben und erscheint nun erst Ende Oktober.

Hersteller:	Eidos
Termin:	Ende Oktober
Genre:	**Ego-Shooter**

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Im vierten Teil missbrauchen die Skater ihre Bretter auch schon mal für eine Partie Tennis.

Hersteller:	Activision
Termin:	Ende November
Genre:	**Trendsport**

TUROK EVOLUTION

In dieser Ausgabe hat es endlich mit dem PAL-Test zur lang ersehnten Dinojagd geklappt.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Erhältlich
Genre:	**Action**

VEXX

Der Auftritt der abgedrehten *Vexx*-Riege verzögert sich nun noch bis zum Dezember.

Hersteller:	Acclaim
Termin:	Dezember
Genre:	**Action-Adventure**

WARIO WORLD

Der fette Fiesling sorgte erst Anfang 2003 dafür, dass in seinem Schloss wieder Ruhe und Ordnung herrscht.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	1. Quartal 2003
Genre:	**Action-Adventure**

WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS

In dieser Ausgabe könnt ihr einen Blick auf die ersten GameCube-Bilder des Rennspiels werfen.

Hersteller:	Activision
Termin:	Mitte November
Genre:	**Rennspiel**

ZELDA

Wirklich besser als *Starfox Adventures*? Im Vorschau-Teil haben wir brandneue Bilder für euch!

Hersteller:	Nintendo
Termin:	2003
Genre:	**Action-Adventure**

NOVEMBER (Fortsetzung)

Titel	Hersteller	Termin
Starfox Adventures	Nintendo	22. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Ende Nov.
Top Gun: Combat Zones	Virgin Interactive	Nov.
Twin Caliber	Rage	Nov.
Wreckless: The Yakuza Missions	Activision	Mitte Nov.
X-Men: Next Dimension	Activision	Ende Nov.
Zapper	Infogrames	21. Nov.

DEZEMBER

Titel	Hersteller	Termin
Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Swing!	Dez.
Bomberman Generation	Vivendi Universal	6. Dez.
Defender	Midway	Dez.
Disney's Donald Duck Phantomias	Ubi Soft	5. Dez.
Freeky Flyers	Midway	Dez.
Garfield	Cryo	Dez.
Gremlins	Light & Shadow	Dez.
Groove Rider	Acclaim	Dez.
Halloween	Swing!	Dez.
Kaan	Cryo	Dez.
Monster Jam Maximum Destruction	Ubi Soft	5. Dez.
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Midway	Dez.
Reign Of Fire	BAM!	5. Dez.
Street Hoops	Activision	Dez.
Tiger Woods PGA Tour 2003	Electronic Arts	6. Dez.
Vexx	Acclaim	Dez.
VIP	Ubi Soft	5. Dez.

JANUAR

Titel	Hersteller	Termin
Battle Bots	THQ	Mitte Jan.
Dakar Rally 2	Acclaim	Jan.
Tom Clancy's Ghost Recon	Ubi Soft	16. Jan.
Top Angler	THQ	Mitte Jan.

FEBRUAR

Titel	Hersteller	Termin
ATV Quad Power Racing 2	Acclaim	Feb.
Galleon: Islands of Mystery	Virgin Interactive	Feb.
Jimmy Neutron der mutige Erfinder	THQ	Mitte Feb.

2003

Titel	Hersteller	Termin
1080° White Storm	Nintendo	2003
Animal Crossing	Nintendo	2003
Black & Bruised	Vivendi Universal	2003
BloodRayne	Vivendi Universal	2003
Burnout 2	Acclaim	2. Quartal
Crouching Tiger, Hidden Dragon	Ubi Soft	2003
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	Electronic Arts	2003
Die Monster AG: Scream Arena	THQ	Mitte März
Dragon's Lair 3D	THQ	Mitte April
Evolution Worlds	Ubi Soft	1. Quartal
Gladius	Nintendo	2003
Jane's Attack Squadron	THQ	2003
Metroid Prime	Nintendo	1. Quartal
Project BG&E	Ubi Soft	2003
Rayman 3 Hoodlum Havoc	Ubi Soft	1. Quartal
Resident Evil Zero	Capcom	2003
SpongeBob: Revenge of the Flying Dutchman	THQ	Mitte März
Spyro: Enter the Dragonfly	Vivendi Universal	2003
Starsky & Hutch	Vivendi Universal	2003
Star Wars: Bounty Hunter	LucasArts	2003
Super Bust-A-Move 2	Ubi Soft	1. Quartal
Tom Clancy's Rainbow Six: Raven Shield	Ubi Soft	1. Quartal
Tom & Jerry: Krieg der Schnurrhaare	Ubi Soft	1. Quartal
Toxic Grind	THQ	1. Quartal
Wario World	Nintendo	1. Quartal
XIII	Ubi Soft	1. Quartal
Zelda	Nintendo	2003

GAME BOY ADVANCE
REFERENZ-TITEL

Die absoluten Top-Titel aus den einzelnen Genres findet ihr hier.

Genre/Titel	Hersteller	Wertung
ACTION		
Castlevania: Harmony of Dissonance	Konami	87%
ADVENTURE		
Broken Sword: Baphomets Fluch	Ubi Soft	80%
ACTION-ADVENTURE		
Lady Sia	TDK	85%
JUMP & RUN		
Super Mario World	Nintendo	92%
RENNSPIELE		
Mario Kart: Super Circuit	Nintendo	91%
BEAT 'EM UP		
Super Street Fighter II Turbo Revival	Ubi Soft	85%
GESCHICKLICHKEIT		
Denki Blocks	Ubi Soft	85%
ROLLENSPIELE		
Breath of Fire II	Nintendo	86%
EGO-SHOOTER		
Duke Nukem Advance	Take 2	87%
FUSSBALL		
Alex Zickler Total Soccer 2002	Ubi Soft	83%
TRENDSPORT		
Tony Hawk's Pro Skater 3	Activision	90%
SPORT (SONSTIGE)		
FILA Decathlon	THQ	85%
WRESTLING		
WWF Road to Wrestlemania	THQ	70%
STRATEGIE		
Advance Wars	Nintendo	88%
SIMULATION		
Creatures	Swing!	81%
MUSIC & ENTERTAINMENT		
Pocket Music	Ubi Soft	70%

GAME BOY ADVANCE
WAS KOMMT WANN?

OKTOBER

Titel	Hersteller	Termin
Bionicle: Matoran Adventures	Electronic Arts	25. Okt.
Black Belt Challenge	THQ	Mitte Okt.
Boulder Dash EX	Kemco	Okt.
Deadly Skies	Konami	Okt.
Die Schlümpfe schlagen zurück	Infogrames	10. Okt.
Dragon Ball Z: Das Erbe des Goku	Infogrames	1. Okt.
Driver 2	Infogrames	1. Okt.
Hey Arnold! The Movie	THQ	Mitte Okt.
Invaders	THQ	Mitte Okt.
Kelly Slater's Pro Surfer	Activision	2. Okt.
Matchbox Cross Town Heroes	THQ	Mitte Okt.
Medal of Honor Underground	Ubi Soft	3. Okt.
Mega Man Battle Network 2	Ubi Soft	17. Okt.
Minority Report	Activision	24. Okt.
Monster Force	Vivendi Universal	4. Okt.
Moto Racer	Ubi Soft	1. Okt.
Mr. Driller 2	Infogrames	4. Okt.
Pinball of the Dead	Infogrames	24. Okt.
Spyro: Season of Flame	Vivendi Universal	25. Okt.
SSX Tricky	Electronic Arts	31. Okt.
Tennis Masters Series	Vivendi Universal	18. Okt.
WWE Road to Wrestlemania X8	THQ	Mitte Okt.
XXX: The Movie	Activision	17. Okt.

NOVEMBER

Titel	Hersteller	Termin
BMX XXX	Acclaim	Nov.
Comix Zone	Infogrames	Mitte Nov.
Der Herr der Ringe: Die zwei Türme	EA	8. Nov.
Der Herr der Ringe: Die Gefährten	Vivendi Universal	8. Nov.
Disneys Der Schatzplanet	Ubi Soft	28. Nov.
Disney Sports Soccer	Konami	Nov.
Disney Sports Skateboarding	Konami	Nov.
Earthworm Jim 2	Vivendi Universal	22. Nov.
Ecks vs. Sever 2	Bam!	28. Nov.
Eye of the Beholder	Infogrames	28. Nov.
Gauntlet Dark Legacy	Konami	Nov.
Godzilla: Domination	Infogrames	7. Nov.
Harry Potter	EA	15. Nov.
Justice League of America	Konami	Nov.
Medabot RPG: Metabee	Ubi Soft	28. Nov.
Medabot RPG: Rokusho	Ubi Soft	28. Nov.
Mister Driller 2	Infogrames	7. Nov.
Pinball of the Dead	Infogrames	7. Nov.
Power Rangers Wild Force	THQ	Mitte Nov.
Puyo Pop	Infogrames	Mitte Nov.
Rayman 3	Ubi Soft	14. Nov.
Reign of Fire	Bam!	14. Nov.
Robocop	Virgin Interactive	Nov.
Silent Scope	Konami	Nov.
Sound of Thunder	Bam!	7. Nov.
Star Wars Episode II: New Droid Army	THQ	Mitte Nov.
Street Fighter Alpha 3	Ubi Soft	28. Nov.
Super Cross 2002	Ubi Soft	28. Nov.
Tarzan: Rückkehr in den Dschungel	Activision	Ende Nov.
The Mummy	Ubi Soft	7. Nov.
Tomb Raider: The Prophecy	Ubi Soft	21. Nov.
Tony Hawk's Pro Skater 4	Activision	Ende Nov.
Worms Blast	Ubi Soft	28. Nov.

GAME BOY ADVANCE
IN DER ENTWICKLUNG

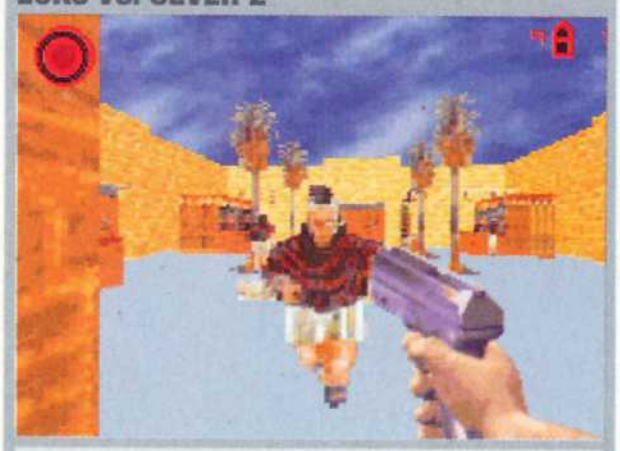
An dieser Stelle findet ihr die neuesten Infos und Bilder zu den sieben vielversprechendsten GBA-Projekten.

DER HERR DER RINGE: DIE ZWEI TÜRME

Tolkien-Fans, aufgemerkt! Auf Seite 28 gibt's Infos und Bilder zu dem Titel.

Hersteller:	Electronic Arts
Termin:	8. November
Genre:	Action-Adventure

ECKS VS. SEVER 2



Noch bevor der Film zum ersten Teil hierzulande startet, wird schon die zweite GBA-Umsetzung angekündigt.

Hersteller:	Bam!
Termin:	28. November
Genre:	Action

METROID FUSION

Hoffentlich erscheint die GBA-Version des Titels vor der verschobenen GC-Umsetzung.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Action

TOMB RAIDER: THE PROPHECY

Fans des virtuellen Vollweibes bekommen bei der GBA-Version gewohnte Kost geboten.

Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	21. November
Genre:	Action-Adventure

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Ob die Gameplay-Änderungen der GameCube-Version auch bei der GBA-Umsetzung realisiert werden konnten?

Hersteller:	Activision
Termin:	Ende November
Genre:	Trendsport

STAR WARS: NEW DROID ARMY

Hoffentlich wird das Gameplay bei diesem Teil der Saga dem großen Namen gerecht.

Hersteller:	THQ
Termin:	Mitte November
Genre:	Action

ZELDA

Noch immer hält Nintendo die darbenden *Zelda*-Fans hinsichtlich eines Veröffentlichungstermins hin.

Hersteller:	Nintendo
Termin:	Nicht bekannt
Genre:	Rollenspiel

CHART ATTACK

Macht mit!

Wir wollen von euch wissen, welche Nintendo-Spiele ihr im Augenblick am liebsten spielt und welche Games ihr euch am sehnsüchtigsten wünscht. Schickt uns dazu einfach eine Postkarte oder den Zeugnis-Coupon, auf dem ihr eure zwei persönlichen Top-5-Tabellen notiert. Vergesst bitte nicht, hinter dem Spielenamen in Klammern jeweils das System (GC, GBA, GBC) mit anzugeben. Bei den Most-Wanted-Spielen sollte es sich um Titel handeln, die noch nicht in Deutschland erhältlich sind.

N-ZONE COMPUTEC MEDIA AG, Kennwort: Charts, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Der Rechtsweg ist hier natürlich ausgeschlossen. Mitarbeiter von COMPUTEC oder Nintendo dürfen an der Verlosung nicht teilnehmen. Unter allen Einsendern wird ein Spiel nach Wahl verlost!

Leser-Charts

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	1 Super Smash Bros. Melee	GC	85%	5
2.	NEU Resident Evil	GC	88%	1
3.	4 Pikmin	GC	88%	4
4.	2 Star Wars Rogue Squadron II	GC	90%	5
5.	3 Luigi's Mansion	GC	87%	5
6.	9 Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	3
7.	WE Wave Race: Blue Storm	GC	87%	4
8.	5 James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	4
9.	6 Golden Sun	GBA	85%	7
10.	WE Burnout	GC	85%	4
11.	NEU SSX Tricky	GC	84%	1
12.	14 FIFA Fußball WM 2002	GC	82%	4
13.	WE Perfect Dark	N64	96%	24
14.	12 Spider-Man: The Movie	GC	83%	3
15.	WE Bloody Roar: Primal Fury	GC	82%	3

PLATZ 1: Super Smash Bros. Melee

PLATZ 2: Resident Evil II

PLATZ 3: Pikmin

Die *Super Smash Bros.*-Prügelknaben konnten in diesem Monat den Thron verteidigen. Starker Neueinsteiger ist *Resident Evil*, das auch in den Verkaufscharts eingeschlagen ist. Ironie der Schicksals: Nachdem sich beide *Zelda*-Teile aus den Top 15 verabschiedet haben, hält nur noch *Perfect Dark* die N64-Ehre aufrecht.

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

Verkaufs-Charts

Quelle: SATURN

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	NEU Resident Evil	GC	88%	1
2.	1 Super Smash Bros. Melee	GC	85%	4
3.	NEU Aggressive Inline	GC	89%	1
4.	5 James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer	GC	83%	4
5.	3 Star Wars Rogue Squadron II	GC	90%	4
6.	4 Pikmin	GC	88%	4
7.	2 Luigi's Mansion	GC	87%	4
8.	7 Sonic Adventure 2 Battle	GC	81%	4
9.	NEU Disney's Magical Mirror	GC	70%	1
10.	8 Spider-Man: The Movie	GC	83%	4

PLATZ 1 (GC): Resident Evil II

PLATZ 1 (GBA/GB): Dragon Ball Z

Platz/Vormonat		System	Wertung	Monat
1.	2 Dragon Ball Z: Legendäre Superkämpfer	GB	58%	4
2.	NEU Disney's Donald Duck Adv@nce	GBA	76%	1
3.	NEU Final Fight One	GBA	80%	1
4.	1 Super Mario World	GBA	92%	6
5.	WE Mario Kart: Super Circuit	GBA	92%	11

Most Wanted

Platz/Vormonat		System	Hersteller	Monat
1.	2 Starfox Adventures	GC	Nintendo	12
2.	4 Zelda	GC	Nintendo	15
3.	1 Super Mario Sunshine	GC	Nintendo	9
4.	6 Metroid Prime	GC	Nintendo	9
5.	3 Resident Evil Zero	GC	Capcom	3
6.	10 Mario Party 4	GC	Nintendo	4
7.	NEU Der Herr der Ringe: 2 Türme	GC	Electronic Arts	1
8.	5 Eternal Darkness: Sanity's Requiem	GC	Nintendo	7
9.	NEU FIFA 2003	GC	Electronic Arts	1
10.	NEU Final Fantasy: Crystal Chronicles	GC	Squaresoft	1

PLATZ 1: STARFOX ADVENTURES

Nachdem Mario zwischenzeitlich die Knollennase vorn hatte, konnte sich Fox McCloud in diesem Monat wieder an die Spitze setzen. Nach einem kleinen Formkrise klettert Link wieder unter die Top 3. Bester Neueinsteiger: *Der Herr der Ringe: Die zwei Türme.*

Quelle: N-ZONE-Zeugnis-Auswertung

DIE REDAKTION

Wer steckt hinter der N-ZONE? Hier stellen wir euch das NZ-Team kurz vor!

HANS IPPISCH
32, REDAKTIONSDIREKTOR

Nachdem Hans bei *Super Mario Sunshine* so gut wie alle Insignien bereits eingeheimst hat, steht ihm der Sinn nun wieder nach etwas Gruseligem wie *Eternal Darkness*.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die Gefährten
Nach Redaktionsschluss?
Kann es Hans kaum abwarten, nach Feierabend mit seinem Söhnchen Luca zu spielen.

JENS QUENTIN
32, LEITENDER REDAKTEUR

Hat sich laut den Paragraphen des N-ZONE-Gesetzbuches wieder mal strafbar gemacht, weil bei ihm zu Hause neben GameCube und PlayStation 2 nun auch eine Xbox steht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Freekstyle
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pinball of the Dead
Nach Redaktionsschluss?
Ist Jens aufgefallen, dass der Controller der Xbox fast größer ist als der GameCube.

KERSTIN SPRINGER
28, Volontärin

Premiere! Endlich hat auch die N-ZONE-Redaktion ein weibliches Mitglied. Demnächst werden wir ein eigenes Postfach für zukünftige Liebes- und Verehrerbriefe einrichten.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die Gefährten
Nach Redaktionsschluss?
Fragt sich Kerstin, ob sie es mit den drei Kerlen in einem Büro aushält.

UDO CRNJAK
25.VOLONTÄR

Als neuer Volontär fährt Udo nun jeden Tag die 60 Kilometer von seinem Heimatort in die Redaktion nach Fürth und nimmt statt der Komplettlösungen die Tests in Angriff.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Turok Evolution
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Worms World Party
Nach Redaktionsschluss?
Zockt Udo sämtliche N-ZONE-Hits der vergangenen Monate.

FABIAN SLUGA
22, VOLONTÄR

Hat sein neues Lautsprechersystem gemeinsam mit exklusiv geladenen Gästen mit einem äußerst gruseligen *Resident Evil*-Abend eingeweiht.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die Gefährten
Nach Redaktionsschluss?
Hat Fabian einen Anwalt beauftragt, die Anzeigen wegen Ruhestörung zu prüfen.

YVES NAWROTH
18, REDAKTIONSASSISTENT

Skandal! Während seine Kollegen fleißig Überstunden knüppeln, entspannt sich Yves beim Besuch der Berufsschule. Blockunterricht ist schon was Schönes.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Freekstyle
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Duke Nukem Advance
Nach Redaktionsschluss?
Muss Yves wie verrückt für seine Zwischenprüfung büffeln.

ALEXANDRA BÖHM
27, SENIOR DESIGNER

Endlich ist Ali wieder aus ihrem Italien-Urlaub zurück! Komischerweise interessierten sich die männlichen Redaktionskollegen nur für die Bikini-Fotos vom Strand.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Worms Blast
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Der Herr der Ringe: Die Gefährten
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Ali angestrengt einen geeigneten Partner für ihren Papagei aufzutreiben!

CHRISTIAN HARNOTH
31, SENIOR DESIGNER

Ist froh, dass sein Hundebaby dank seiner liebevollen Fürsorge nun wieder gesund ist. Sucht nun nach einer passenden Hundeschule für seinen Vierbeiner.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Eternal Darkness
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pinball of the Dead
Nach Redaktionsschluss?
Versucht Christian, seinem Hund kleine Kunststückchen beizubringen.

STEFANIE SÄMANN
23, JUNIOR DESIGNER

Freut sich, ab sofort das N-ZONE-Team zu verstärken und mit Spiele-Fanatikern täglich in den heiligen Hallen des Konsolen-Spiel-Tempels zu wandeln.

Momentanes GC-Lieblingsspiel
Turok Evolution
Momentanes GBA-Lieblingsspiel
Pinball of the Dead
Nach Redaktionsschluss?
Bastelt Steffi an ihrer Karriere als Profi-Golferin.

Spiele mit einer Wertung von 85 % oder mehr erhalten das Hit-Prädikat.

Spiele mit diesem Symbol erhielten von der USK eine „Ab 18"-Kennzeichnung.

Bei einem Test mit diesem Symbol handelt es sich um einen Titel aus Japan oder den USA, der noch nicht in Deutschland erhältlich ist.

Aufgepasst! Dieses Symbol zeigt an, dass wir überraschende Storywendungen verraten.

SPIEL DES MONATS

Eternal Darkness

An der deutschen PAL-Version des Nintendo-Gruselwerks gibt es wirklich nichts zu meckern. Die superbe englische Sprachausgabe wurde durch deutsche Untertitel ergänzt und auch auf den 60-Hertz-Modus müssen deutsche Spieler nicht verzichten. Alle weiteren Fakten zum Psycho-Schocker erfahrt ihr in unserem umfangreichen Test auf

SEITE 38

ALLE TESTS IM ÜBERBLICK

GAMECUBE
Big Air Freestyle 56
Eternal Darkness 38
Freekstyle 44
Gauntlet Dark Legacy 57
MX Superfly 48
Pro Rally 2002 56
Pro Tennis WTA Tour 53
Sega Soccer Slam 46
Speed Challenge 56
Tetris Worlds 57
Turok Evolution 42
UFC Throwdown 52
Worms Blast 53
WWE Wrestlemania X8 50

IMPORT-TEST
Phantasy Star Online Episode I & II 56
Super Monkey Ball 2 70

GAME BOY ADVANCE
Aggressive Inline 60
Der Herr der Ringe: Die Gefährten 58
Inspector Gadget Racing 62
Madden NFL 2003 60
Santa Claus 62
The Mummy 60
Worms World Party 62

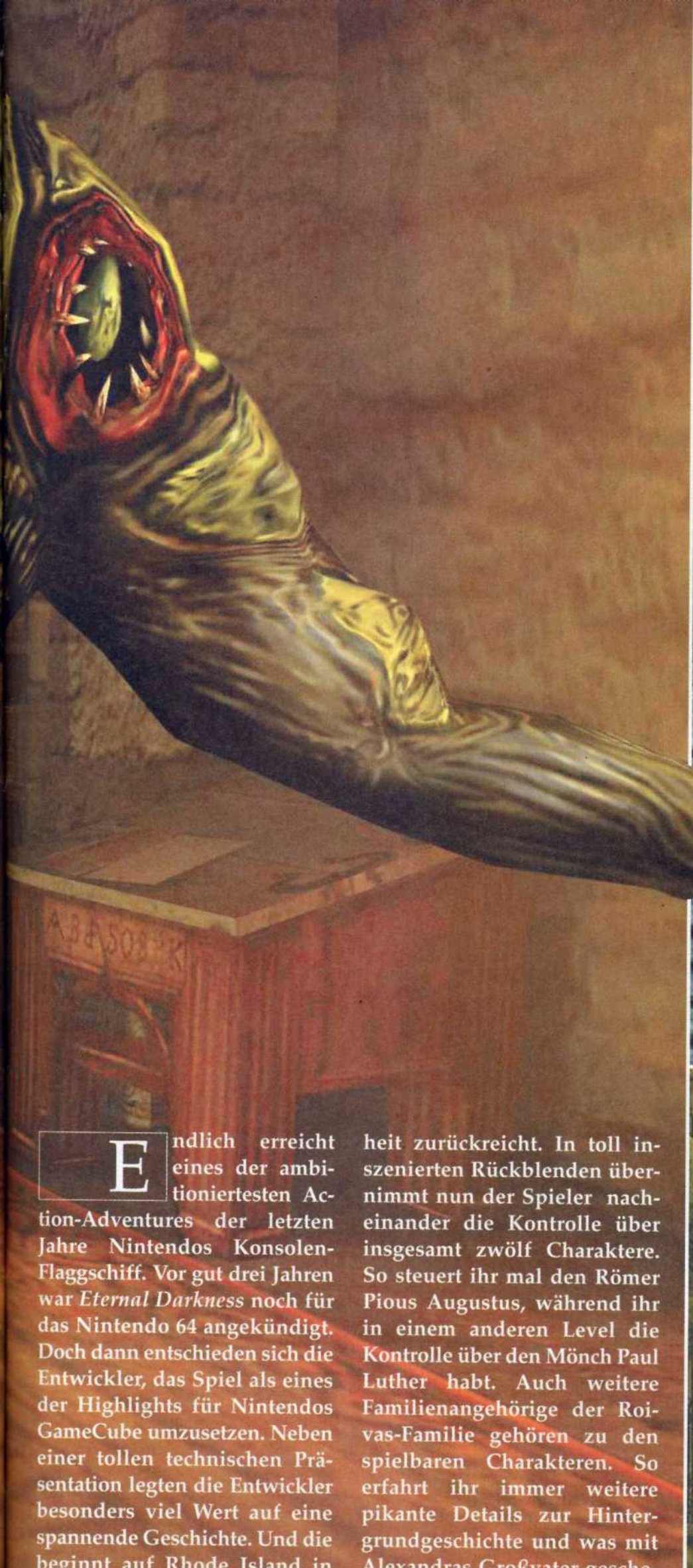
VORSCHAU-EINSCHÄTZUNGEN KURZ ERKLÄRT

SUPER Dieser Hammer wird wahrscheinlich 90 % oder mehr absahnen.
SEHR GUT Ein Spiel mit echtem Hitpotenzial, das zwischen 83 % und 89 % landen wird.
GUT Die Testversion des Spiels wird voraussichtlich zwischen 70 % und 82 % bekommen.
OK Ein durchschnittlicher Titel, der wahrscheinlich zwischen 50 % und 69 % abstaubt.
SCHWACH Mehr als 30 % bis 50 % werden beim Test wohl nicht drin sein.
SCHLECHT Würg! Die Testversion dürfte höchstens 29 % ergattern.

N-ZONE HIT

Eternal Darkness

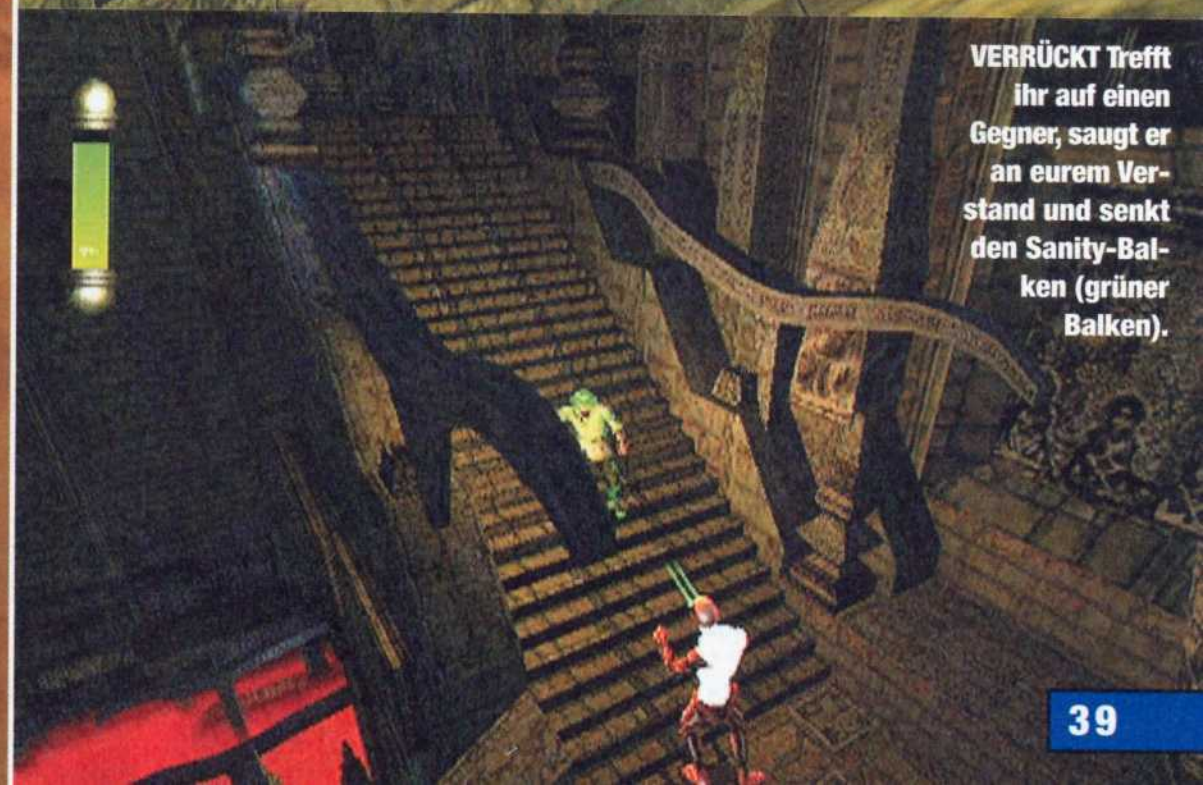
Über drei Jahre mussten Spieler auf das düstere Action-Adventure warten. Doch **am 31. Oktober** wird auch Deutschland von der ewigen Dunkelheit heimgesucht.



HINTERHÄLTIG Dieser Gegner ist durch einen Schildzauber geschützt.

FASZINIEREND Auf eurer Reise durch die Zeit werdet ihr auf die abgedrehtesten Gegner treffen.

UNDURCHDRINGBAR Euer Schildzauber bewahrt euch vor den Attacken der Gegner.



VERRÜCKT Trefft ihr auf einen Gegner, saugt er an eurem Verstand und senkt den Sanity-Balken (grüner Balken).

Endlich erreicht eines der ambitioniertesten Action-Adventures der letzten Jahre Nintendos Konsolen-Flaggschiff. Vor gut drei Jahren war *Eternal Darkness* noch für das Nintendo 64 angekündigt. Doch dann entschieden sich die Entwickler, das Spiel als eines der Highlights für Nintendos GameCube umzusetzen. Neben einer tollen technischen Präsentation legten die Entwickler besonders viel Wert auf eine spannende Geschichte. Und die beginnt auf Rhode Island in einer kleinen Villa, in der Alexandra Roivas den mysteriösen Tod ihres Großvaters untersucht. Zu diesem Zeitpunkt ahnt Alexandra noch nicht, welch wichtige Rolle sie in dieser Geschichte spielt. Ab jetzt übernimmt der Spieler die Kontrolle über Alexandra und führt sie durch das Haus ihres Großvaters, auf der Suche nach einer Spur, die seinen Tod erklären würde. So stoßt ihr nach kurzer Zeit auf ein geheimnisvolles Buch. Dieses birgt ein düsteres Geheimnis, welches weit in die Vergangenheit zurückreicht. In toll inszenierten Rückblenden übernimmt nun der Spieler nacheinander die Kontrolle über insgesamt zwölf Charaktere. So steuert ihr mal den Römer Pious Augustus, während ihr in einem anderen Level die Kontrolle über den Mönch Paul Luther habt. Auch weitere Familienangehörige der Roivas-Familie gehören zu den spielbaren Charakteren. So erfahrt ihr immer weitere pikante Details zur Hintergrundgeschichte und was mit Alexandras Großvater geschehen ist. Da wir euch jedoch die Spannung und den Spaß nicht verderben wollen, werden wir nicht ausführlicher auf die Story eingehen.

KINOREIFE PRÄSENTATION

Die Handlung wird in sehr atmosphärischen Zwischensequenzen erzählt, die teils vorberechnet sind, zum größten Teil aber in Spielgrafik ablaufen. Hier begeistert vor allem die ausgezeichnete und lippensynchrone englische Sprachausgabe. Da diese viel zur

REALITÄT? Ist euer Sanity-Wert niedrig, erleidet ihr verschiedene Halluzinationen.

UNVERZICHTBAR Ein wichtiger Gegenstand wird in diesem Raum beherbergt.

GELUNGEN Dank der guten Steuerung wird keine Zeit verschwendet, um ins Spiel zu kommen.

HILFREICH Gelegentlich erhaltet ihr Hinweise von anderen Personen oder auch Geistern.

INFO DIE UNTERSCHIEDE

Eternal Darkness vs. Resident Evil

Resident Evil kann man nicht direkt mit *Eternal Darkness* vergleichen. Dazu setzt *Resident Evil* einfach zu sehr auf die Schockeffekte, während bei *Eternal Darkness* eher der subtile Horror im Vordergrund steht. In diesem Extrakasten wollen wir euch die Stärken und Schwächen der Spiele etwas näher bringen.

	Eternal Darkness:	Resident Evil:
Innovativ:	4	2
Geschichte:	5	3
Rätsel:	2	3
Schockeffekte:	3	5
Gänsehautfaktor:	4	5
Steuerung:	5	3
Grafik:	4	5
Sound:	5	3
Abgefaultere Zombies:	3	5
Größere Literzahl an Blut:	3	5
Zerstückelungsmöglichkeiten der Zombies:	5	3
GESAMT:	43	42

Atmosphäre beitragen, hat man sich bei Nintendo entschieden, den Charakteren keine deutsche Synchronisation zu spendieren, welche qualitativ wahrscheinlich nicht das Niveau der Originalstimmen erreichen würde. Wer jedoch über keine Englischkenntnisse verfügt, braucht nicht zu verzweifeln: Sämtliche Texte wurden ins Deutsche übersetzt sowie die Videos deutsch untertitelt. Insgesamt bietet das Spiel über fünf Stunden Videosequenzen. Möchtet ihr alle sehen sowie ein spezielles Ende freispielen, müsst ihr alle drei möglichen Pfade durchspielen, woraus sich eine Gesamtspielzeit von rund 45 Stunden ergibt. Welchen Pfad ihr wählt, hängt mit einer Entscheidung zusammen, die ihr zu Beginn des Spiels trefft.

NICHT VON DIESER WELT

Galt *Resident Evil* im Vorfeld noch als Hauptkonkurrent von *Eternal Darkness*, stellt sich jetzt heraus, wie unpassend dieser Vergleich doch war. Während *Resident Evil* eher auf derbe Schockeffekte setzt, ist der Horror in *Eternal Darkness* wesentlich subtiler. So fliegen in *Eternal Darkness* auf unerklärliche Weise Bücher durch den Raum oder es dringen Geräusche aus dem Nebenzimmer, obwohl sich dort niemand aufhält. Durch plötzlich auftretende Visionen werdet ihr zusätzlich verstört. Begünstigt werden diese Visionen durch das Sanity-Meter. Diese Anzeige wird durch einen grünen Balken am Bildschirmrand dargestellt. Jedes Mal, wenn ihr auf einen Feind trefft, sinkt dieser Balken. Je niedriger der Balken ist, desto eher neigt euer Charakter zu Halluzinationen. So kann es euch schon mal passieren, dass euer Charakter bei einem Heilzauber in sämtliche Einzelteile zerspringt, aber kurze Zeit danach wieder in einem Stück auf dem Bildschirm steht.

Oder ihr seht Alexandra Roivas urplötzlich in einer Blutlache im Bad liegen. Eine solche Halluzination kann euch im Eifer des Gefechtes böse schocken! Aufladen könnt ihr das Sanity Meter unter anderem, indem ihr die Gegner mit einem Finishing-Move besiegt.

TOLLES KAMPFSYSTEM

Bevor ihr jedoch einen Finishing-Move ansetzen könnt, müsst ihr die Feinde erst mächtig traktieren. Behilflich hierbei sind euch charakterspezifische Waffen. So greifen manche Charaktere auf Säbel zurück, während andere ein Schwert bevorzugen. Auch Schusswaffen stehen euch zur Verfügung. Auf Knopfdruck könnt ihr bestimmte Körperteile eurer Gegner ins Visier nehmen. Das ist wichtig, da manche Gegner nur mit der richtigen Taktik zu besiegen sind. Äußerst nützlich sind auch die zahlreichen Zaubersprüche, die ihr im Laufe des Spiels erlernt. Mit diesen könnt ihr euch beispielsweise heilen, Gegenstände reparieren oder euer Sanity Meter auffüllen. Besonders gute Dienste im Kampf verrichtet die ausgezeichnete Kamera. Diese ist weder starr, noch müsst ihr sie von Hand nachjustieren. Die clever gewählten Kamerawinkel sowie die geschickten Kamerafahrten geben euch das Gefühl, mitten im Geschehen zu sein, und gewähren euch eine perfekte Übersicht über die Situation. Dank der einfachen Steuerung waren Schwertkämpfe gegen Zombies und andere Unholde nie unterhaltsamer.

TECHNISCH EINDRUCKSVOLL

Unterstützt wird die gute Spielbarkeit durch eine beeindruckende Technik. Die Grafik läuft stets flüssig und sieht dabei noch gut aus. So punktet die Optik vor allem mit grandiosen Lichteffekten und hervorragenden Texturen. Beispielsweise hätte man die im Spiel vorkommende Kathedrale grafisch kaum besser darstellen können. Nicht minder beeindruckend sind die Charaktere, die größtenteils aus einer Vielzahl von Polygonen bestehen und äußerst realistisch wirken. Erstaunlich ist aber, dass ausgerechnet die Hauptcharaktere teilweise etwas schlechter aussehen als die Nebencharaktere. Die Musik ist auf einem ähnlich hohen Niveau wie die Grafik und unterstützt das Spiel mit atmosphärischen Melodien. Der Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound trägt seinen Teil zur Atmosphäre bei und zählt zum Besten, was es bisher auf dem GameCube zu hören gibt. Schade ist nur, dass meist nur ein Musikstück pro Level geboten wird. Neben der tollen Grafik und dem atmosphärischen Sound tragen auch die kurzen Ladezeiten zum Spielvergnügen bei. Lediglich beim Starten des Spiels muss der Spieler kurz warten.

SCHWACHPUNKTE

Allerdings ist auch *Eternal Darkness* nicht perfekt. So sehr uns das Spiel auch in seinen Bann gezogen hat, gibt es ein paar Kritikpunkte. Man darf zum Beispiel nicht erwarten, dass *Eternal Darkness* eine Revolution des Action-Adventure-Genres darstellt. Das Spiel braucht zudem ein wenig Zeit, um in die Gänge zu kommen. Beurteilte man das Spiel nur nach dem ersten Kapitel, würde man *Eternal Darkness* nicht gerecht. Das Spiel steigert sich von Kapitel zu Kapitel und wird immer spannender. Ähnlich verhält es sich mit der Grafik. Während ihr zu Beginn des Spiels nur eine solide bis gute Optik zu Gesicht bekommt, wird die Grafik in den späteren Levels immer spektakulärer. Wenig knifflig sind dagegen die Rätsel, die meist relativ leicht zu lösen sind. Kritisieren kann man auch, dass sich einige Schauplätze, trotz kleinerer Veränderungen, zu sehr ähneln. So grandios das Kampfsystem auch ist, kommt die Taktik in den Kämpfen gelegentlich zu kurz. Hier hätten wir uns ein paar schwierigere Gegner gewünscht. Auch die Gesamtspielzeit beim einmaligen Durchspielen – circa 15 Stunden – hätte ruhig etwas länger ausfallen dürfen. Nichtsdestotrotz zählt *Eternal Darkness* zu den Highlights des Jahres. Die PAL-Anpassung haben die Entwickler gut hinbekommen. Das Spiel kommt ohne PAL-Balken aus und unterstützt den 60-Hertz-Modus. Auch die stimmungsvolle deutsche Übersetzung kann sich sehen lassen. Den Entwicklern ist ein hervorragendes Spiel gelungen, das sich kein GameCube-Besitzer entgehen lassen sollte. Nur die etwas jüngeren Spieler müssen zurückstehen, *Eternal Darkness* ist erst ab 16 Jahren freigegeben.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
jagt Zombies.

Sicher stellt auch *Eternal Darkness* nicht das perfekte Spiel dar. Dazu sind die Rätsel zu anspruchslos, das Spiel zu kurz und auch der taktische Anteil bei den Kämpfen zu niedrig. Dennoch hat mir in letzter Zeit kaum ein Spiel so viel Freude gemacht wie *Eternal Darkness*. Das kommt vor allem daher, weil alles wie aus einem Guss wirkt. Die Story zieht einen immer mehr in den Bann, bis man am Ende den Controller gar nicht mehr aus der Hand legen mag. Alleine wegen des grandiosen Sounds und der verschiedenen Zwischensequenzen lohnt es sich, das Spiel erneut durchzuspielen. Ich werde auf jeden Fall noch einmal auf Zombiejagd gehen und die Welt retten.

PRAKTISCH Auf Knopfdruck könnt ihr die verschiedenen Körperteile der Gegner ins Visier nehmen.

KINOREIF Die Zwischensequenzen sind sehr atmosphärisch.

Ich fürchte, es gibt nicht mehr viel zu sehen.

FINSTERER TYP Dieses Vieh kann sich in den Körpern anderer Personen verstecken, so dass man es zunächst gar nicht als Feind erkennt.

TEST
ETERNAL DARKNESS

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Speichern:	Memory Card, 15 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	Ca. 15 Spielstunden
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.nintendo.de**

Hersteller: **Nintendo**	Termin: **31. Oktober**
Preis: **ca. € 55,-**	USK-Freigabe: **Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
60-Hertz-Modus,
Dolby Pro Logic II

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	89%	91%	**90%**

„Mit Eternal Darkness erwartet euch ein **düsteres Action-Adventure** der Spitzenklasse!"

Turok Evolution

Auf dem N64 schrieb Turok Geschichte. Kann die GameCube-Version an die glorreichen Ego-Shooter-Zeiten anknüpfen?

Wir schreiben das Jahr 1997. *Turok: The Dinosaur Hunter* erscheint auf dem N64 und stellt für viele Ego-Shooter-Fans den Grund dar, sich die 64-Bit-Konsole zuzulegen. Zwei Fortsetzungen folgen. Doch während *Turok 2* die Spieler noch begeistern kann, führt *Turok 3* die Serie weit vom urzeitlichen Dinosaurier-Thema fort und verprellt zahlreiche Fans. Mit *Turok Evolution* möchte Acclaim nun zurück zu den Wurzeln der Serie und an den Erfolg des ersten *Turok*-Teils anknüpfen. *Turok Evolution* spielt inhaltlich vor dem ersten N64-Teil und erzählt die Geschichte vom Indianer-Häuptling Tal'Set und seiner Entwicklung zum Dinosaurierjäger Turok. Tal'Set führt einen erbitterten Kampf gegen seinen Erzfeind Captain Bruckner. Doch im entscheidenden Kampf fallen die beiden in einen Dimensionsriss, der sie in eine primitive und gefährliche Welt befördert. Als Tal'Set wieder zu sich kommt, findet er heraus, dass Bruckner auch in dieser Welt versucht, die Macht an sich zu reißen. Der Kampf geht weiter!

NICHT VIEL NEUES

Wer gehofft hat, in *Turok Evolution* ein völlig neuartiges Spielerlebnis vorzufinden, der wird enttäuscht werden. *Turok Evolution* bietet nicht viel Neues. Als Tal'Set schlagt ihr euch durch insgesamt 15 Levels. Selten müsst ihr Taktiken anwenden oder Rätsel lösen. Meist beschränken sich eure Aufgaben darauf, durch die Gegend zu rennen und Feinde abzuschießen. Die Intelligenz der Gegner reicht dabei von durchaus beeindruckend bis hin zu strunzdumm. Während einige Feinde Schüssen ausweichen, sich hinter Bäumen und Büschen verstecken oder sogar Hilfe holen, merken andere nicht einmal, dass sie getroffen wurden oder

SAUEREI So ein Raketenwerfer wird leider immer zu schnell leer.

ANSPRUCHSLOS Ob ihr leise vorgeht oder einfach alles wegballert, spielt meist überhaupt keine Rolle.

VORSICHT Im Dschungel liegt die ein oder andere Falle aus.

MULTIPLAYER-FREUDEN Der Mehrspielermodus macht noch am meisten Spaß.

PECH GEHABT Trotz des schönen Uzi-Gewehres werden wir getroffen.

NEUERUNG Die Flugszenen sind das einzig, wirklich innovative.

laufen stetig gegen eine Wand, so dass sie ein leichtes Ziel darstellen. Dabei könnt ihr auf relativ normale Waffen wie einen Bogen, eine Pistole oder eine Schrotflinte zurückgreifen oder ein etwas beeindruckenderes Arsenal – unter anderem bestehend aus dem auch unter Wasser einsatzbereiten Flechette-Gewehr, dem Flammenwerfer oder den explosiven Spinnenminen – einsetzen. Natürlich dürfen auch Granaten und das obligatorische Sniper-Gewehr nicht fehlen. Die Waffen wirken in der urzeitlichen Umgebung zwar etwas deplatziert, sorgen dafür aber für ordentlichen Spielspaß. Ein neues Spiel-Element bietet *Turok Evolution* dann aber doch: die Flugszenen! So darf sich Tal'Set in einigen Levels auf den Rücken eines Flugsauriers schwingen und den Feinden von oben einheizen. Dies sorgt zwar für Abwechslung, doch leider gestalten sich die Flugszenen nicht als die erhoffte Spielspaßbombe. So verliert man gelegentlich die Orientierung und auch die Steuerung des Sauriers ist nicht perfekt. Außerdem gerät der Spielfluss deutlich ins Stocken, wenn das Spiel mitten im Flug automatisch abgespeichert oder der nächste Abschnitt geladen wird.

FEINTUNING VERMISST

Kritikwürdig sind auch die mangelnden Konfigurationsmöglichkeiten der Steuerung. So setzt *Turok Evolution* auf die auf Konsolen mittlerweile zum Standard gewordene Steuerung mit den beiden Analog-Sticks. Wer aber nicht mit dem vorgegebenen Controller-Setup zurechtkommt, ist aufgeschmissen. Weder die Belegung der Analog-Sticks noch die der Knöpfe kann großartig verändert werden. Grafisch erfüllt der Titel die hoch gesteckten Erwartungen nur begrenzt. So flutscht die an sich solide Optik zwar die meiste Zeit mit flüssigen 50 Bild pro Sekunde über den Bildschirm, überblickt ihr jedoch eine große Fläche, geht die Bildrate in die Knie. Darüber hinaus stören die eine oder andere billige Textur und die schwachen Wassereffekte, die zu den schlechtesten gehören, die wir seit einiger Zeit auf dem GameCube gesehen haben. Gelungen sind dagegen die verschiedenen Animationen der Feinde, die variieren – je nachdem wo ihr sie getroffen habt –, sowie die hübsche, nebellose Weitsicht. Ausgereifter als die Grafik wirkt der Sound, der mit atmosphärischen Musikstücken, knackigen Soundeffekten und der Unterstützung von Dolby Pro Logic II daherkommt. Denkt man aber an die großspurigen Ankündigungen der Entwickler zurück, bleibt beim Betrachten des fertigen Spiels ein fader Beigeschmack. *Turok Evolution* bietet in vielen Spielteilen gute Ansätze, die allerdings noch ein wenig Tuning gebraucht hätten. Somit bietet der Titel ein gutes, jedoch nicht überragendes Ego-Shooter-Erlebnis. Eine der stärkeren Seiten von *Turok* ist ohne Zweifel der Multiplayer-Modus, der mit satten zehn Spielmodi – vom normalen Kampf über Capture the Flag bis zu einem Spielmodus, wo nur Kopfschüsse erlaubt sind, – und speziellen Multiplayer-Arenen aufwartet. Für eine gesonderte Multiplayer-Wertung reicht es aber auch hier nicht.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
hasst Raptoren.

Turok Evolution ist, gemessen an den hohen Erwartungen, eine herbe Enttäuschung. Das ist umso bedauernswerter, da *Turok Evolution* viele gute Ansätze bietet. Doch die schwache Technik kostet das Spiel jede Menge Punkte. Vielleicht hätte Acclaim den Entwicklern doch noch etwas Zeit geben sollen. Zu allem Überfluss ist auch noch die PAL-Anpassung relativ schwach. Es gibt keinen 60-Hertz-Modus und sogar minimale PAL-Balken.

TEST
TUROK EVOLUTION

Genre:	Ego-Shooter
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 1 Block
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.acclaim.de**

Hersteller **Acclaim**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
Dolby Pro Logic II

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	80%	78%	79 %

„Solider Ego-Shooter **mit guten Ansätzen**, der aber den hohen Erwartungen nicht gerecht wird."

INFO DIE 18ER- FASSUNG

Für die Vampire!

Neben der normalen deutschen 16er-Fassung dürftet ihr in einigen Geschäften auch auf die englische 18er-Fassung von *Turok Evolution* treffen. Die unterscheidet sich vor allem in einem Punkt: Es fließt massenweise Blut!

INFO GAMECUBE VS. XBOX VS. PLAYSTATION 2

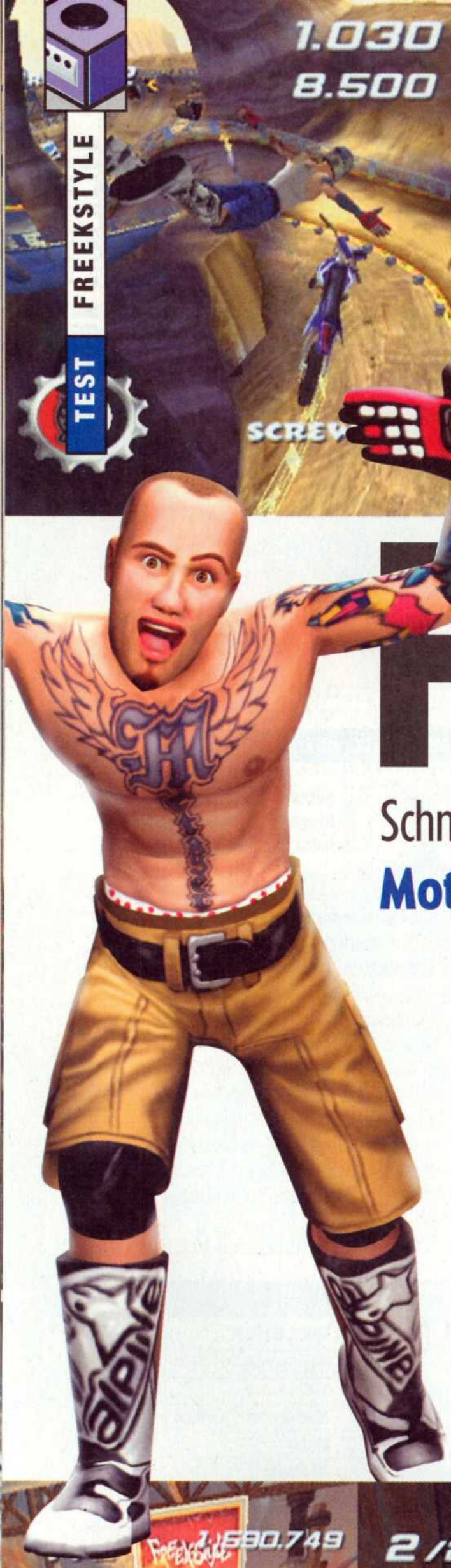
Welche Version soll ich nehmen?

***Turok Evolution* kommt gleich auf drei Konsolen relativ zeitgleich daher. Für Multikonsoleros stellt sich da die Frage, zu welcher Version sie greifen sollen.**

Während die Grafik auf der Xbox einen Tick besser aussieht als auf dem GameCube, läuft sie auf der Microsoft-Konsole lediglich mit 25 Bildern in der Sekunde (in der PAL-Version). Die GameCube-Version kommt mit meist flotten 50 Bildern daher und spielt sich demzufolge minimal besser. Die Ladezeiten sind auf beiden Konsolen relativ gleich, lediglich der Sound ist auf der Xbox dank echtem Dolby Digital noch einen Zacken besser. Die PS2-Fassung kann in keinem Punkt mit den GameCube- und Xbox-Fassungen mithalten. Steuern lässt es sich übrigens in allen Versionen gleich gut (oder gleich schlecht).

TRICKY In einem Spielmodus absolviert ihr die Tricks nicht auf offener Strecke, sondern Tony-Hawk-mäßig in einer Arena.

ECHT HEISS Sprünge durch Feuerringe sehen gut aus und bringen viele Punkte.



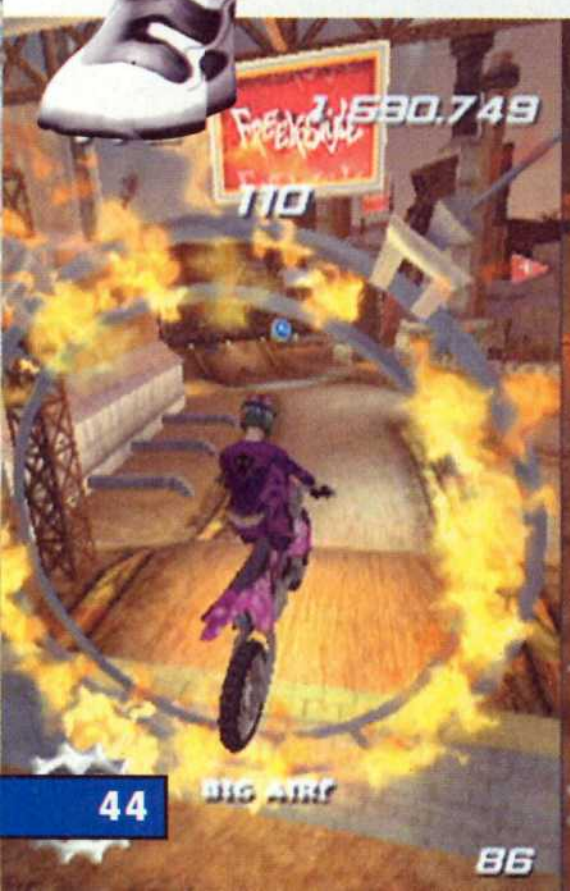
Freekstyle

Schnell, schneller, Freekstyle! EAs **Motocross-Rennspiel** lässt es krachen!

Rennspiel-Fans können sich freuen! Mit *Freekstyle* rast nach *Burnout* und *Wave Race: Blue Storm* ein weiterer hochkarätiger Racer auf den GameCube. Dieses Mal schwingt ihr euch aber nicht in einen flotten Sportflitzer oder auf einen wendigen Jetski, sondern auf ein Motocross-Bike. Freunde ultrarealistischer Rennspiele können direkt weiterblättern, denn *Freekstyle* bietet in erster Linie unterhaltsame Rennspiel-Action vom Feinsten. Und dank der abwechslungsreichen Tricks kommen auch Trendsport-Fans voll auf ihre Kosten.

LET`S RIDE

Zu Beginn des Spiels dürft ihr euch für einen von vier Spielmodi entscheiden. Am interessantesten ist jedoch der Kurs-Modus, eine Art Meisterschaft, in der ihr 14 Herausforderungen bestehen müsst. Nur hier könnt ihr weitere Biker, Outfits und Motorräder freispielen. Denn zunächst könnt ihr nur aus einer begrenzten Anzahl an Fahrern – unter ihnen finden sich dank Lizenz bekannte Persönlichkeiten wie Mike Metzger, Lee Ann Tweeden und Brian Deegan – und Ausrüstung wählen. Habt ihr euch entschieden, geht es auch schon auf eine der buckeligen Pisten. Bei den ersten neun Herausforderungen müsst ihr drei Rennen auf derselben Strecke absolvieren. Dürft ihr es in den ersten beiden Rennen noch gemächlich angehen lassen und mindestens als Dritter durchs Ziel gehen, kommt ihr im letzten Rennen nur mit einem Sieg weiter. Und das erweist sich als gar nicht so leicht, da der Schwierigkeitsgrad von *Freekstyle* ganz schön happig ist. Nur mit guten



CHANCENLOS Ohne Streckenkenntnisse hat ein unerfahrener Spieler keine Chance.

KLASSE Die Weitsicht ist spitze!

GEFÄHRLICH Vorsicht, ohne korrekte Landung endet der Motocross-Spaß schnell im Graben.

EXTRAPUNKTE Brecht ihr durch Glas, kassiert ihr Bonuspunkte.

Streckenkenntnissen, der Nutzung der zahlreichen Abkürzungen sowie dem geschickten Einsatz von Tricks werdet ihr eine Topplatzierung erreichen. Mithilfe der Tricks ladet ihr eure Boost-Anzeige auf. Habt ihr genügend Tricks absolviert, könnt ihr zudem den Freekstyle aktivieren, einen besonderen Trick, der euch für kurze Zeit einen unbegrenzten Boost verschafft. In den späteren Herausforderungen geht es weniger um die Rennplatzierung als viel mehr darum, eine möglichst hohe Punktzahl für gezeigte Tricks zu bekommen.

ORDENTLICHE TECHNIK

Mit L, R, X und Y ruft ihr die Tricks ab, mit Z aktiviert ihr den Turbo und verfeinert die Tricks. Dies ist anfangs etwas kompliziert, doch bereits nach kurzer Spieldauer klappen selbst die spektakulärsten Trick-Kombinationen. Neben der Steuerung kann auch die Grafik punkten. So beruht die Optik von *Freekstyle* auf einer aufgemotzten *SSX Tricky*-Engine. Aber anders als bei dem Snowboard-Spektakel kommt die sehr gute Optik bei *Freekstyle* nicht ins Stocken. Begeisternd ist vor allem die sensationelle Geschwindigkeit der Spielegrafik, welche in der PAL-Version mit 50 Bildern in der Sekunde dargestellt wird. Leider hat EA es versäumt, dem Spiel einen 60-Hertz-Modus zu spendieren. Da es jedoch keine PAL-Balken gibt und das Spiel trotzdem pfeilschnell über den Bildschirm saust, ist dies jedoch nicht allzu tragisch. Soundtechnisch trumpft der Racer mit rockigen Klängen, unter anderem von Dry Cell, auf – alles in feinstem Dolby-Pro-Logic-II-Surround-Sound. Ein deutscher Kommentator begleitet mit flotten Sprüchen, die sich nach einer gewissen Zeit allerdings wiederholen, das Renngeschehen. Die Sprachausgabe der Biker wurde dagegen in Englisch belassen. Sämtliche Menüs und Bildschirmtexte gibt es jedoch in Deutsch. Kritikpunkte? Okay, da wäre der zu starke Einsatz des Blurr-Effektes. Sobald man den Turbo aktiviert, kann man die Strecke oft nur noch erahnen. Auch der hohe Schwierigkeitsgrad sowie die teilweise unfairen Gegner sorgen für Punktabzüge. So passiert es des Öfteren, dass euch trotz sekundenlangen Einsatzes des Turbos die Gegner am Hinterrad kleben oder einfach kurz vor der Ziellinie an euch vorbeiziehen. Dennoch ist *Freekstyle* ein klasse Spiel, das seinen Kaufpreis wert ist.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **SEHR GUT**

Fabian Sluga
beißt in den Controller

Nach den verkorksten PS2-Umsetzungen von *SSX Tricky* und *F1 2002* habe ich von Electronic Arts neuester Kreation gar nicht mehr viel erwartet. Doch *Freekstyle* belehrte mich eines Besseren. Die Steuerung ist ordentlich, Grafik und Sound sehr gut und der Spielspaß stimmt auch. Somit hat sich *Freekstyle* den N-ZONE-Hit redlich verdient. Lediglich der anspruchsvolle Schwierigkeitsgrad lässt einen gelegentlich in den Controller beißen. Wer Spaß an Motocross hat und was mit Trendsportgames anfangen kann, der sollte mal Probe fahren.

IM VERGLEICH
Spiele aus dem Genre im Kurzüberblick

FREEKSTYLE — 85%
Electronic Arts

Freekstyle ist eine willkommene Ergänzung der EA-Sports-Big-Reihe und stellt derzeit die Motocross-Referenz für den GameCube dar.

MX Superfly — 80%
THQ

Wer auf ein etwas realistischeres Motorrad-Vergnügen Wert legt, der ist bei *MX Superfly* genau richtig aufgehoben.

Jeremy McGrath Supercross World — 40%
Acclaim

Dieses Spiel sollte auf keinem Wunschzettel stehen. *Jeremy McGrath* ist eines der derzeit schlechtesten GameCube-Spiele überhaupt.

INFO **KONVERTIERUNGSCHECK**

Umfang:	Identisch zur PS2-Version
Performance:	Lädt schneller
Umsetzung von PlayStation 2 auf GameCube	**Gut**

Rockte *Freekstyle* bereits auf der PS2 mächtig, ist die GameCube-Fassung noch mal einen Zacken besser. Die Ladezeiten der Strecken sind auf dem GameCube kürzer und die Grafik läuft einen Tick flüssiger und sieht zudem etwas besser aus. Lediglich die Steuerung geht auf dem PS2-Controller dank der vier Schultertasten etwas einfacher von der Hand.

TEST
FREEKSTYLE

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	9 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller: **Electronic Arts**	Termin: **Erhältlich**
Preis: **Ca. € 55,-**	USK-Freigabe: **ab 6 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
85%	84%	86%	**85%**

„Eine feine Grafik, ein fetter Sound und eine klasse Spielbarkeit zeichnen Freekstyle aus."

INFO **DIE CHARAKTERE**

Vorbilder

Die Fahrer von Freekstyle sind keine Fantasie-Gespinste, sondern existieren auch in der wirklichen Welt.

Während Brian Deegan und Mike Metzger auch in der Realität die Motocross-Szene unsicher machen, überzeugte Lee Ann Tweeden hauptsächlich als Fotomodell in diversen Hochglanz-Magazinen. Dennoch hegte sie stets eine Leidenschaft für die Motocross-Welt, welche ihre Anwesenheit in *Freekstyle* rechtfertigt.

Brian Deegan

Mike Metzger

Lee Ann Tweeden

Sega Soccer Slam

Sega Soccer Slam stellt die wohl beste Kreuzung aus Speedball und Fußball dar.

Wer mit dem Begriff Abseits nichts anfangen kann, Oliver Kahn bei *FIFA* regelmäßig im Sturm platziert und beim Spielen immer nur gelbe und rote Karten kassiert, der ist bei *Sega Soccer Slam* genau richtig. Segas Fußballspiel bietet unkompliziertes Gekicke ohne Auslinie und Schiedsrichter. Hier spielt ihr vier gegen vier auf einem verkleinerten Fußballfeld. Doch eins hat sich nicht verändert: Der Ball muss ins Tor. So wird bei *Sega Soccer Slam* der gegnerische Abwehrspieler auch schon mal mit einem harten Aufwärtshaken aus dem Weg geräumt, bevor man den Torhüter ausspielt. Im Quest-Modus, einer Art Liga, könnt ihr der Konkurrenz einen Schritt voraus sein, indem ihr eure Spieler im Shop mit einer höheren Laufgeschwindigkeit oder einem stärkeren Schuss ausstattet. Das Geld hierfür verdient ihr euch in euren Spielen. Habt ihr keine Lust, direkt in der Liga zu spielen, könnt ihr im Arcade-Modus auch nur zum Spaß antreten oder euch in einem der in der PAL-Version neu hinzugekommenen Mini-Games vergnügen. Hier könnt ihr mit einer Bombe statt eines Fußballs spielen oder die Konkurrenz ganz einfach nur vermöbeln. Die PAL-Version unterstützt leider keinen 60-Hertz-Modus. Der ist aber auch nicht zwingend notwendig, da die PAL-Anpassung ansonsten gut gelungen ist. Kritik setzt es allerdings für die nicht eingedeutschten Texte. Die Grafik des Spiels reizt die technischen Möglichkeiten des GameCube nicht aus, läuft aber stets flüssig über den Bildschirm und trumpft mit witzigen Animationen der Spieler auf. Auch der Sound ist den Entwicklern schön gelungen, mit diversen Gute-Laune-Melodien und individueller Sprach-

SCHLÄGEREI In den neuen Mini-Spielen könnt ihr euch sinnlos verprügeln.

RUTSCHIG Auch im Regen dürft ihr euch aufs Spielfeld wagen.

VORSICHT Die Bombe solltet ihr schnellstmöglichst an einen anderen Mitspieler weiterreichen.

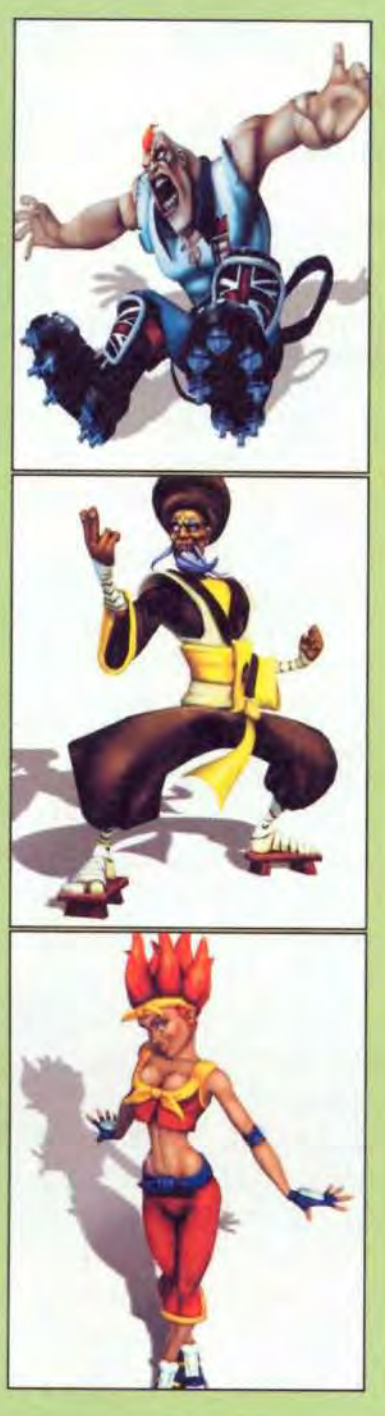
SPIELSPASSGRANATE Besonders mit drei Kumpels kommt auf der Couch Freude auf.

PRAKTISCH Mit dem L-Knopf könnt ihr ein Special aktivieren und euch durch die gegnerische Abwehr tanken.

GEWINNSPIEL

Zusammen mit Infogrames können wir euch ein paar nette Preise zu *Sega Soccer Slam* präsentieren.

Um diese zu ergattern, haben wir uns für euch etwas ganz Besonderes ausgedacht. **Verkleidet euch als einer der drei abgebildeten Charaktere und schickt uns ein Foto von eurer Maskerade.** Die besten und lustigsten Verkleidungen gewinnen! Wir sind schon sehr gespannt!



1. PREIS

Hochwertige Sporttasche mit allen Dingen, die man für *Sega Soccer Slam* braucht. Lasst euch überraschen!

2. BIS 5. PREIS

1x *Sega Soccer Slam* für GameCube

Unsere Anschrift lautet:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Kennwort: Sega Soccer Slam
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Teilnahmeschluss ist der 20. November 2002. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von Infogrames und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

ausgabe für die Spieler. *Sega Soccer Slam* ist das richtige Spiel für all diejenigen, die wenig Wert auf Taktik legen und *Speedball* geliebt haben.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
pfeift auf den Schiri.

Sega Soccer Slam ist ein absolut köstlicher Fußballspaß. Besonders im Mehrspielermodus kann das Spiel seine ganze Klasse ausspielen. Allerdings muss man fairerweise sagen, dass man nach einer Zeit genau raus hat, wie man die Torhüter umspielt und Tore schießt. Funsport-Spiele-Hasser werden auch mit *Sega Soccer Slam* nichts anfangen können.

TEST

SEGA SOCCER SLAM

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 5 Blöcke
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	7 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller **Sega**	Termin **24 Oktober**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
81%	82%	84%	82%

„Klasse Funsport-Spiel, welches besonders im Mehrspielermodus zur Höchstform aufläuft"

FREAK'S SHOP

Tel.: 02504-9330-11 bis 16
Mo.-Fr.: 8.30-19.45 Uhr
Sa.: 9.00-13.00 Uhr

Alfred-Krupp-Str. 24 * 48291 Telgte * Fax: 02504-9330-99 * Im November ziehen wir um: - Hans-Geiger-Str. 20 !!!

Game Boy Color:

Game Boy Color	72,95
Auto Adapter	6,95
Akku "Grip" &Netzteil	14,95
Link Kabel Universal	6,95
Radio Gameball FM	9,95
Memory Card 8MB	24,95
Netzteil, Tasche, Lichtlupe + Linkkabel	14,95
Netzteil, Minilight, Linkkabel, Tasche ao	14,95
Tasche, Link-Kabel, Licht + Lupe	9,95
X-ploder	34,95
4x4 World Trophy	14,95
Antz	29,95
Armorines in Pro.	14,95
Battletanx	14,95
Bibi & Tina: Fohlen	34,95
Caesars Palace 2	19,95
Cannonfodder	32,95
Centipede	14,95
Chase HQ	14,95
Cool Hand	14,95
Defender & Joust	14,95
Dragon Ball	39,95
Duke Nukem	19,95
E.T.	34,95
Ein Schweinchen...	14,95
Game & Watch G. 3	19,95
Godzilla: The Series	19,95
Harvest Moon 2	34,95
Hercules	29,95
Hexcite	14,95
Hugo teuflische Spiegel	34,95
Indiana Jones	24,95
Int. Track & Field	29,95
Lufia	34,95
Mat Hoffman's Pro	29,95
Men in Black	14,95
Merlin	34,95
Missile Command	14,95
Monkey Puncher	14,95
Moorhuhnjagd 2	24,95
Moorhuhnjagd 3	34,95
Mortal Kombat 4	14,95
NBA Jam 99	14,95
NBA Pro 99	9,95
NFL Blitz	19,95
NHL 2000	19,95
Pitfall	14,95
Pokémon gold	39,95
Pokémon Kristall	39,95
Pokémon Pinball	29,95
Pokémon Puzzle	19,95
Pokémon silber	39,95
Pokémon Trading G.	19,95
Qiz Adventure	19,95
Quest for Camelot	24,95
R-Type DX	19,95
Reservoir Rats	14,95
Resident Evil: Gaiden	32,95
Roadsters	14,95
Sabrina Simsalabim	34,95
Schneewittchen	39,95
Sesamstrasse: Streets	29,95
Shadowgate	19,95
Spy Hunter & Moon P.	24,95
Spy Vs Spy	14,95
Tetris DX	29,95
Tiny Toons: Dizzys	32,95
Turok 2	19,95
Turok Rage Wars	14,95
Vegas Games	19,95
Zelda (Ages)	34,95
Zelda (Seasons)	34,95

Game Boy Adv.:

GBA: Clear Blue, Purple Red & White	je 95,-
ADV-Set: Akku, Lichtlupe, Linkkabel, Netzteil, Schutzhülle +	19,95
Action Replay	45,95
Autoadapter	9,95
Clipschutzhülle + Joystick mit Licht	11,95
Koffer	14,95
Linkkabel 4 Spieler	14,95
Memory Card 8 MB	24,95
Minilight	6,95
Multitap + 3 Kabel	9,95
Netzteil / Akku / Autoa.	16,95
Schutzhülle	6,95
Taschen ab	11,95
Advance Wars	42,95
Baphomets Fluch	45,95
Breath Of Fire	49,95
Breath of Fire 2	44,95
Castlevania	45,95
Castlevania Harmony	42,95
Earthworm Jim	45,95
F-Zero	39,95
Fire Pro Wrestling	49,95
Golden Sun	42,95
Jurassic Park: Park	47,95
Lego Racers 2	47,95
Lucky Luke Wanted	45,95
Mario Advance	42,95
Matt Hoffmann	42,95
Monster AG	29,95
Moorhuhn 3	45,95
Pac Man Collection	45,95
Ready to Rumble 2	45,95
Spyro the Dragon	43,43
Star Wars J.P.B.	39,95
S. Mario Adv. 2	42,95
S. Streetfighter 2	44,95
Tetris World	45,95
Warioland 4	39,95
WWF Road to Wrestle.	45,95

geplante Neuheiten:

Barbarian	07.11.02
Bomberman Max	15.11.
Dragon Ball: Erbe	02.10.
Driver 2	02.10.
GTA 3	15.11.
Harry Potter 2	15.11.
Herr d.Ring Gef.	24.10.
Herr d. Ringe Türme	Nov.
Robocop	21.11.
Spyro Seas. Flame	15.10.
Super Mario Adv. 3	11.10.
Toca Wourld T.	28.11.
Tony Hawk 4	28.11.
Tomb Raider	04.11.
Worms Blast	28.11.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

ACME Animation	19,95
Aero the Acro-Bat 2	14,95
Aladdin	19,95
Aladdin <a>	14,95
Big Hurt Baseball	9,95
Biometal <a>	19,95
Donald in Maui Mall.	19,95
Donkey Kong C. 2 <dt. Anleitung>	19,95
FIFA Soccer '96	9,95
Hebereke's Popoitto	19,95
Incr.Crash Dummies	9,95
Justice League	14,95
Lufia incl. Berater	19,95
Mohawk & Headph.	9,95
Mr. Do	9,95
NBA Live 97	14,95
PGA Tour Golf '96	14,95
Primal Rage	14,95
Puzzle Bobble	19,95
Realm	14,95
Schlümpfe, Die 2	19,95
Shaq Fu <a>	9,95
Shaq Fu	14,95
Star Trek Next G.	19,95
Terranigma	45,95
Tetris Attack	14,95
Tim in Tibet <a>	14,95
Tim in Tibet	19,95
Timecop	9,95
Toy Story	19,95
Weapon Lord	19,95
Wild Guns	19,95
Williams Arcade G.	19,95
World Cup Striker	14,95
Worldmaster Golf	9,95
Zoop	14,95

GEBRAUCHTSPIELE:

Animaniacs	19,95
Arkanoid	19,95
Boogerman	19,95
Champ.W.C.Soccer	9,95
Chessmaster	29,95
Donkey Kong 3	45,95
F-Zero	24,95
Full Throttle Racing	19,95
Harvest Moon	54,95
Illusion of Time	59,95
Incr. Crash Dummies	6,95
Int. S. Soccer	24,95
J. Conner Tennis	19,95
Judge Dredd	24,95
Might & Magic 2	65,95
Mystic Quest Legend	65,95
N.Mansell Indy Car	14,95
NBA Live 95	9,95
PGA Europ. Tour	9,95
Pinball Dreams <a>	24,95
Realm	9,95
Revolution X	9,95
Shaq Fu	9,95
Sim City	29,95
Sim City 2000	45,95
Sonic Blastman a	14,95
Soul Blazer	49,95
Star Trek N.G.	19,95
Star Wars Return of	34,95
Starwing	24,95
Super Drop Zone	14,95
Super Mario Kart	34,95
Super Morph	11,95
Super Star Wars	29,95
S. Streetfighter 2	29,95
Tetris & Dr. Mario	45,95
Timecop	7,95
Timon & Pumbass	29,95
Urban Strike	45,95
Utopia	29,95
Vortex	9,95
Waterworld	14,95
Where in the World is Carmen Santiago	19,95
Whizz	14,95
Worms	19,95
Yoshi's Island	45,95
Young Merlin	45,95
Zelda	49,95

Nicht komplett:

Aladdin (a) o.AV.	9,95
Aladdin dt. o.V.	14,95
Brainies, The o.AV.	14,95
Breath of Fire 2 oV	75,95
Donkey Kong Country	29,95
Donkey Kong C.2	29,95
Fifa 97 o.AV.	14,95
Illusion of Time oV	49,95
Int. S. Soccer o.AV.	9,95
Kick Off 3 o.Verp.	9,95
Lemmings 2 o.AV.	19,95
Metal Marines o.V.	34,95
Mystic Quest o.V.	49,95
Secret of Evermore	49,95
Secret of Mana oV	69,95
Star Trek N.G. oV	14,95
S. Mario Allstars oV	39,95
Super Soccer o.AV.	9,95
S.Wrestlemania o.AV.	14,95
Troy Aikman o.Alles	6,95
Wolverrine o.AV.	9,95
World L.Basketball oA	9,95
Zelda o.V.	45,95

S-NES Zubehör:

5 Spieler Adapter	9,95
Antennenkabel	9,95
Antennen-Umschalter	2,53
Cards für MK Pad je	9,95
Gun	19,95
Joyboard Arcade für S-Nes & MD	14,95
Joypad Org.	19,95
Joypad MK3 V.2	20,43
Netzteil	14,95
Reinigungset	2,51
RGB Kabel Cinch	10,20
RGB Kabel Scart	10,20
Super-Nes Konsole incl. Aladdin <a> ab	24,95
Super Game Boy	24,95
Super Scope Gun	45,95
WWF Raw Video	0,50

Nintendo (8bit):

Action Replay	14,95
Game Genie Mogel	19,95
Infrarot 4 P. Adapt.	14,95
König der Löwen	9,95
Mario Bros <a>	14,95
Prince of Persia	14,95

NINTENDO 64

Aidyn Chronicles	59,95
Banjo & Kazooie	39,95
Banjo-Tooie 82%	39,95
Carmageddon	29,95
Donkey Kong incl. Expansion Pak	49,95
Gex:Enter t. Gecko	39,95
Int. Track & Field	39,95
Kirby 64 Crystal S.	39,95
Mario Golf	29,95
Mario Tennis	39,95
Paper Mario	39,95
Perfect Dark 97%	65,95
Pokemon Stadium 88% incl. Transfer Pak	39,95
Pokémon Stadium 2	39,95
Power Rangers Light.	39,95
Star Wars: Shadow	45,95
Top Gear Hyper Bike	39,95
WWF No Mercy 85%	49,95
Xena: Warrior Pr.	49,95
Zelda 2: Majoras M.	59,95

Sonderangebote:

Armorines in Projekt	24,95
Blast Corps 82%	19,95
Charlie Blast 69%	14,95
Clayfighter 63 1/3 a	19,95
Donkey Kong 95%	19,95
EPGA Golf	24,95
Excite Bike	24,95
Extreme G 91%	14,95
Hexen	14,95
Hybrid Heaven	24,95
J.Madden NFL 99	19,95
Knife Edge	24,95
Mace Dark Age	24,95
Madden 64 81%	9,95
Mickeys Speedway	34,95
Milo's Bowling	19,95
Mischief Makers	14,95
Multi Racing Champ.	19,95
NBA Jam '99	14,95
NBA Live '99	14,95
NFL Quaterback 98	9,95
NFL Quarterback 99	14,95
NFL 2000 82%	19,95
OlympicHockey 78%	14,95
Pokemon Snap 92%	29,95
Shadowman	24,95
Star Wars Ep.1 Racer	25,54
Starshot	14,95
Turok Rage Wars	19,95
Wayne Gretzky 98	14,95
Wetrix	29,95

N64-ZUBEHÖR:

Dex Drive <speichert Spielstände von N64 auf PC>	25,54
Expansion Pack	35,76
Joypad	19,95
Joypad Org.	35,76
Joypadverlängerung	5,09
Lenkrad Ascii	29,95
Memory Card 1 MB	9,95
N64 Box mit Klars.	1,51
N64 Konsole Pikatchu	89,95
Netzteil	19,95
Rumble Pak	9,95
S-VHS Kabel	9,95
Ultra Racer (Pad)	19,95
X-ploder	49,95

NINTENDO GAMECUBE

Game Cube	ab 189,-
Antennenkabel Org.	19,95
Controller Org.	je 29,95
GBA Cable Org.	15,31
Memory Card Org.	19,95
RGB Kabel Org.	28,99
RGB Kabel Pro	14,95
Controller	je 19,95
Joypadverlängerung	7,95
Lenkrad	34,95

Spiele :

18 Wheeler	49,99
Aggressive Inline	53,99
Bloody Roar: Primal	53,99
Burnout	49,99
Crazy Taxi	49,99
Dark Summit	49,99
Dave Mira F. BMX	49,99
Disn.Mag.Mirr.	49,99
Donald Duck Quack	49,99
Driven	49,99
ESPN Winter Sports	49,99
Extreme G3	49,99
F1 2002	49,99
FIFA WM 2002	49,99
ISS 2	49,99
James Bond: Agent	53,99
Legends of Wrestling	49,99
Luigis Mansion	49,99
NBA Courtside 2002	49,99
Pikmin	49,99
Red Card Soccer	49,99
Resident Evil	53,99
Simpsons Road Rage	49,99
Spiderman Movie	53,99
Spy Hunter	49,99
Star Wars: Rogue S.	49,99
S. Smash Bros Mele	49,99
SSX Tricky	49,99
Supercross J.McGrath	49,99
Supermonkey Ball	53,99
Tarzan Freeride	49,99
Tony Hawk Skater 3	49,99
UFC Throwdown	53,99
Virtua Striker 3	49,99
Wave Race: Blue S.	49,99
Worms Blast	53,99
ZooCube	53,99

NEUHEITEN:

Anschlag, Der	24.10.02
Barbarian	07.11.
Beach Bikers	26.09.
Black & Bruised	15.10.
Blood Omen 2	15.11.
Bomberm. Gener.	30.10.
Clone Wars	08.11.
Crash Bandicoot	04.10.
Disney Sports F.	15.11.
Donald Duck: Phantomias	
Eternal Darkness	01.01.
Fifa 2003	31.10.
Ghost Recon	21.11.
Godzilla	07.01.
Harry Potter 2	15.11.
Hot Wheels Velo.	15.11.
Jimmy Neutron	15.11.
Kelly Slater Pro Surfer	
Madden 2003	18.10.
Mario Party 4	29.11.
Mat Hoffmann 2	14.11.
Monopoly Party	14.11.
Monster Jam Maximum	
Mystic Heroes	15.11.
Need For Speed Hot P.	
NHL 2003	25.10.
NHL Hitz 2003	18.10.
Outlaw Golf	15.11.
Rally Championship	19.10.
Rally Fusion	14.11.
Robotech Battlecry	15.11.
Rocky	15.11.
Scooby Doo	15.11.
Scorpion King	15.10.
Soccer Slam	24.10.
Spyro	15.11.
Star Fox	22.11.
S. Mario Sunshine	4.10.
Tetris Worlds	15.10.
Time Splitters 2	25.10.
Tony Hawk 4	28.11.
Top Gun	07.11.
V.I.P.	24.10.
Vexx	15.11.
Wreckless	11.02.
WWF Wrestlemania	15.10.
X-Men Next Dimension	
Zapper	21.11.

http://www.freaksshop.de

Wir führen auch: 3 DO, Dreamcast, Game Boy, Game Gear, Mega Drive- und CD, Play Station, Saturn, PC CD-Rom, Manga & DVD * Ladengeschäft: 48143 Münster * Windthorststr. 13

* Keine Garantie auf Kompatibilität ! * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten * Versandpreise 4,55 zzgl. 5,11 EURO Nachnahme- und Zugestellkosten * Vorkasse DM 4,55 EURO * Bitte Retouren-Nr. erfragen !!! * Rücksendungen nur nach Absprache * Der Verbraucher trägt bei bei einer Bestellung bis 40 Euro die Kosten für die Rücksendung. * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse (Warenwert +ab 8,90 EURO Porto) * Umtausch nur gegen gleichen oder gleichwertigen Artikel möglich. Eine Rückerstattung des Kaufpreises ist ausgeschlossen !!! Bei defekter Ware

MX Superfly

Mit MX Superfly erscheint eine **ernst zu nehmende Motocross-Simulation** für den GameCube.

GameCube-Besitzer hatten beim Thema „Motocross" bisher nichts zu lachen. Das bisher erschienene *Jeremy McGrath SW* ist alles andere als ein gutes Spiel. Mit *MX Superfly* wird vor allem auf eine gesunde Mischung aus realistischem und arcadelastigem Fahrverhalten gesetzt, die es so bisher noch nicht gab. Schon in den ersten Kurven wird dem Spieler klar, dass er mit reiner Vollgas-Raserei hier nicht weit kommt. Um bei den „normalen" Rennen gegen die 10 starken Mitstreiter zu bestehen, ist neben einer genaueren Streckenkenntnis vor allem der Einsatz aller möglichen Steuerungsaktionen vonnöten. Neben der normalen Bremse wäre das vor allem der Z-Knopf, mit dem ihr euch in scharfen Kurven waghalsig zur Seite neigt und euer Bike vor dem Sturz rettet. Des Weiteren spielt die R-Taste eine wichtige Rolle, mit der ihr euer Federbein „aufladen" könnt, um nach Hügeln und Sprungschanzen weiter und höher zu springen und dabei ganz nebenbei auch noch die tollsten Kunststücke auszuführen. Habt ihr euch erstmal mit diesen Optionen vertraut gemacht, hebt sich *MX Superfly* gerade durch das komplexere Handling von anderen Genre-Titeln ab und dürfte deshalb auch anspruchsvollere Spieler ansprechen.

LICHT UND SCHATTEN

Während es am Umfang des Spiels überhaupt nichts auszusetzen gibt (25 Strecken, 26 Fahrer und 11 Mini-Spielchen sprechen eine deutliche Sprache), sind die Grafik und der Sound ein zweischneidiges Schwert. Einerseits überzeugt die saubere Grafik, die Weitsicht ist für ein Rennspiel vorbildlich und die Tatsache, dass das Spiel konstant mit 30 Bildern pro Sekunde läuft, ist ebenfalls positiv hervorzuheben. Andererseits sind die Animationen nicht wirklich gelungen und wirken teilweise geradezu komisch. Während die Motorengeräusche und die sonstigen Soundeffekte gerade noch guter Durchschnitt sind, überzeugt die Musikuntermalung durchgehend. Fetzige Lieder aus verschiedenen Musik-Genres sorgen für eine passende Sound-Untermalung.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT **GUT**

Oliver Beck
ist der Weitsprung-King.

Ganz ehrlich, es war Liebe auf den zweiten Blick! Zu Beginn weiß das Spiel aufgrund der zu geringen Spielgeschwindigkeit, der hart auftretenden Gegner und der anspruchsvollen Steuerung nicht so sehr zu gefallen. Nach einer gewissen Einarbeitungszeit spielt der Titel jedoch seine ganzen Stärken aus: Fordernde Duelle mit den Gegnern, toll ausgearbeitete Strecken und eine wirklich innovative Steuerung bedeuten viele Stunden Spielspaß. Der gute Mehrspielermodus und die elf Minispiele tragen ihren Teil dazu bei.

TEST
MX SUPERFLY

Genre:	Motocross
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	25 Strecken
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.thq.de**

Hersteller **THQ**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 59,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
79%	78%	82%	**80 %**

"MX Superfly ist **ein guter Mix** aus einem fetzigen Arcade- und einem realistischen Motocross-Rennspiel."

CRAZY Natürlich sind auch bei MX Superfly waghalsige Stunts möglich.

JUMP Mit aufgeladenem Federbein lassen sich extrem hohe Sprünge realisieren.

BITTE? Die Sturz-Animationen sind durch die Bank eine Katastrophe.

MX SUPERFLY

Gewinnt ein Exemplar von MX Superfly oder ein cooles T-Shirt zum Spiel!

Ende September erschien die GameCube-Version von *MX Superfly*. Wer ein Spiel oder eines der schicken T-Shirts gewinnen will, muss nur die Frage beantworten und schon könnte er einer der glücklichen Gewinner sein. Mitmachen lohnt sich!

INSGESAMT GIBT ES FOLGENDE PREISE ZU GEWINNEN:
Jeweils 5x:
1x MX Superfly für den GameCube
1x MX-Superfly-T-Shirt

Um an unserem Gewinnspiel teilzunehmen, beantwortet ihr einfach folgende Frage:

Wie viele Strecken hat MX Superfly zu bieten?

Um an dem Gewinnspiel teilzunehm schreibt uns eine Postkarte mit dem Lösu wort an **Computec Media AG, Redak N-ZONE, Kennwort: MX Superfly, Dr.-Ma Straße 77, 90762 Fürth.**
Teilnahmeschluss ist der 20.11.2002.

Die Gewinner werden schriftlich benachr tigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. arbeiter von THQ und der Computec Medi sowie deren Angehörige sind von der Teil me ausgeschlossen. Die Gewinne kön nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der nahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr Einverständnis zur Veröffentlichung e Namens im Gewinnfall.

WWE Wrestlemania X8

Lächerliche **Show** oder knallharter **Sport?**

AUSBRECHER Während sich die anderen beiden vermöbeln, macht sich der dritte Mann aus dem Staub.

ERLEDIGT Auch durch seine Ausflüge ins Schauspielfach hat der Superstar The Rock nichts von seinen Fähigkeiten verlernt.

VORSICHT, STEINSCHLAG! The Rock verweigert Rikishi den Aufstieg auf deutliche Weise.

Bislang wurden Besitzer des GC lediglich mit einem Wrestling-Spiel bedacht. Dabei konnte der Titel *Legends of Wrestling* nicht gerade Bäume ausreißen. Nun treten die THQ-Hünen in den Ring und versuchen, die lange Tradition vorzüglicher Wrestlingsspiele auf dem N64 auf der neuen Nintendo-Konsole fortzuführen. Beim „Path of a Champion" catcht ihr euch auf der Karriereleiter nach oben, um einen der WWE-Titel zu erlangen. „Battle for the Belts" bringt euch direkt zu einem harten Titelkampf oder gibt euch die Chance, mehrere Gürtel zu vereinen. Beim Superstar-Editor könnt ihr entweder Manöver oder Outfits von einem der 36 Athleten (+ 6 Bonus-Wrestler) übernehmen oder eine ganz neue Kampfmaschine in den Ring schicken.

ACTION STATT REALISMUS

Im Ring sind die Adrenalin- und die Motivationsanzeige entscheidend. Während Erstere die Möglichkeit zu verheerenden Finishing-Moves von Superstars wie The Rock, Steve Austin oder Hollywood Hogan eröffnet, gibt die Motivationsanzeige Auskunft über die Kampfeslust eures Recken. Bekommt dieser permanent Haue, verfärbt sich die Anzeige blau, was eine drohende Niederlage bedeutet. Durch Drücken der A- und B-Taste setzt euer Hüne Griffe an oder schickt den Gegner mit diversen Tritten oder Schlägen zu Boden. Auch anspruchsvollere Manöver wie ein Move vom obersten Ringseil oder ein überraschender Reversal sind dank der gut umgesetzten Steuerung kein Problem. Trotzdem will kein rechter *No Mercy*-Spielfluss aufkommen, dafür agieren die gut dargestellten Protagonisten zwischen den Ringseilen aufgrund abgehackter Animationen zu hektisch. Die Einmärsche der Muskelberge wurden mit Original-Musiken und reichlich Brimborium wie Feuerwerken TV-gerecht in Szene gesetzt.

JENS QUENTIN

MEIN FAZIT **GUT**

Jens Quentin
kramt das N64 raus.

Wie sehr hatte ich mich auf diesen Titel gefreut und gehofft, dass die nahezu perfekte Spielmechanik von *WWF No Mercy* übernommen wird. Doch Fehlanzeige: Statt auf realistische Matches setzt *WWE Wrestlemania X8* eher auf eine unkomplizierte Klopperei ohne rechten Spielfluss. Vor allem teils stümperhafte Animationen und eine unsaubere Kollisionsabfrage drücken den Spielspaß. Zu viert machen die Matches noch am meisten Spaß, da im Mehrspielermodus die teilweise unterdurchschnittliche CPU-Intelligenz nicht ins Gewicht fällt. *WWE Wrestlemania X8* ist kein schlechtes Spiel, von der Klasse eines *WWF No Mercy* ist es allerdings weit entfernt.

TEST

WWE WRESTLEMANIA X8

Genre:	Wrestling
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 12 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Englische Sprache

Internet: **www.thq.de**

Hersteller **THQ**	Termin **Erhältlich**
Preis **€ 59,99**	USK-Freigabe **Ab 12 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	61%	77%	**73%**

„WWE Wrestlemania X8 ist leider **nicht der erhoffte Nachfolger** zu WWF No Mercy."

TAPOUT Der Gegner setzt zum „Tapeout" an. Gelingt ihn dieser, ist der Kampf vorbei.

TRAINING Hier können alle Moves und alle Schläge genauestens ausprobiert werden.

UFC Throwdown

Mit UFC Throwdown kommt nun auch auf dem GameCube das wohl härteste Kampfspiel der Welt.

Einige unter euch können vielleicht mit dem Begriff „UFC" (steht für „Ultimate Fighting Championship") nicht viel anfangen. Das ist auch durchaus verständlich, da dieser „Sport" zwar in den USA große Erfolge feiert, bei uns in Deutschland aber kaum bekannt ist. Der Grund dafür ist ganz einfach: Bei *UFC* geht es ultrahart zur Sache und die dort ausgetragenen Kämpfe enden meist mit blutigen Nasen, Knochenbrüchen oder sonstigen schwereren Verletzungen. Während das amerikanische TV-Publikum hinsichtlich der Brutalität anscheinend ziemlich abgehärtet ist, gibt es laut den deutschen TV-Anstalten hierzulande keine Zielgruppe für diese Veranstaltungen. Im Spiel schlüpft ihr in die Rolle eines Fighters und begebt euch gegen einen der 25 Kontrahenten in den Käfig. Ihr könnt euren Spieler dabei frei durch den Ring bewegen und attackiert mit den vier Angriffstasten. Neben den normalen Angriffstasten gibt es noch die Möglichkeit, den Gegner zu klammern, ihn auf den Boden zu werfen und anschließend auf ihm sitzend zu schlagen. Liegt der Gegner erst einmal auf dem Boden, kann außerdem der „Tapout" erzwungen werden und der Kampf ist vorbei. Konter-Moves sind im Spiel ebenfalls enthalten und so bedeutet ein auf dem Boden liegender Spieler noch lange nicht das automatische Aus für diesen.

FIGHTING BRUTAL

Leider wird euch aber schon nach einigen Spielminuten klar, dass die eigentlich zahlreichen Aktionsmöglichkeiten nicht wirklich zu taktischen Schlägereien führen und dass bei dem Spiel oft nur Glück oder die schnellste Reaktion zum Sieg führt. Beim Umfang dagegen besteht kein Grund zur Klage. Neben dem üblichen Arcade-, Exhibition- und Tournament-Modus sind zusätzlich noch ein Trainings- und ein gelungener Karriere-Modus integriert worden, die auch längerfristig ans Spiel fesseln sollen. Grafisch ist das Spiel ordentlich, ohne dabei wirklich zu glänzen. Die Figuren sind schön in Szene gesetzt und durch die recht hohe Polygonzahl ziemlich ansehnlich. Die Animationen sind dagegen weniger hübsch und wirken teilweise arg abgehackt.

OLIVER BECK

AM BODEN 80 Prozent der Kämpfe finden am Boden statt und das macht nicht wirklich Spaß.

K.O. Das Blut spritzt, der Gegner ist am Ende. Dagegen ist Boxen echtes Warmduschen.

MEIN FAZIT OK

Oliver Beck
steht nicht auf Gewalt!

Es soll ja Leute geben, die die UFC-Veranstaltungen für ein tolles Sportfestival halten. Für jene ist *UFC Throwdown* mit Sicherheit eine lohnende Anschaffung. Alle anderen sollten erst einmal einen Blick auf das Spiel werfen und sich fragen, ob diese Art von Kampfspiel überhaupt etwas für sie ist. Unabhängig vom fragwürdigen Hintergrund ist auch die Spielmechanik einfach zu simpel und erfordert zu wenig Taktik, als dass man hier von einem empfehlenswerten Prügelspiel sprechen kann.

TEST
UFC THROWDOWN

Genre:	Beat 'em Up
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 5 Blocks
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	25 Kämpfer
Sprache:	Dt. Texte, engl. Sprache

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
€ 59,95	**Ab 16 Jahren**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
72%	69%	63%	**67%**

„Brutales Prügelspiel, welches wohl nur die Fans der Sportart anspricht"

Pro Rally 2002

Mit Pro Rally 2002 liefert uns ein Hersteller endlich ein **waschechtes Rallye-Spiel** für den GameCube.

Ja, ja, GameCube-Besitzer haben es wirklich nicht leicht. Diskutierten die Freunde über die verschiedensten Rallye-Spiele für ihre Konsolen, so konnten sie bisher nur zuhören und nicht mitsprechen. Das ändert sich jetzt, denn mit *Rally Pro 2002* erscheint das erste Rallye-Spiel überhaupt für die Nintendo-Konsole – und dazu nicht mal ein schlechtes. Der Reihe nach: Habt ihr im Spiel erstmal die lokale Rallye-Fahrschule besucht (fahren will gelernt sein), könnt ihr auch schon euer Glück im Meisterschaftsmodus versuchen und bei einem privaten Rennstall anheuern. Solltet ihr die Meisterschaft gewinnen, steigt ihr in die nächste Liga auf. Außerdem eröffnet sich mit dem Arcade-Modus eine weitere Herausforderung. Dort fahrt ihr verschiedene Strecken mit fünf computergesteuerten Gegnern gleichzeitig. Leider ist der Arcade-Mode jedoch wenig gelungen, da alle Computer-Gegner gleich dumm sind und wie an einer Schnur gezogen hintereinander her fahren, ohne sich zu überholen. Ansonsten darf bei einem Rallye-Spiel natürlich auch ein Time-Attack-Mode nicht fehlen, in dem ihr später eure eigenen Bestzeiten verbessern könnt. Der Zweispieler-Splitscreen-Mode hat zwar keine Computer-Gegner, dafür aber eine grundsolide Technik. *Rally Pro 2002* bietet insgesamt ein eher realistisches Fahrverhalten, was so viel heißt, dass ihr ohne regelmäßigen Einsatz der normalen Bremse und der Handbremse nichts erreicht. Die Steuerung ist dabei etwas sehr träge geraten, lässt sich jedoch mit ein wenig Übung ordentlich handhaben. Von der technischen Seite gibt es zwar keine Höchstleistungen zu erwarten, doch ist der grafische Gesamteindruck nicht schlecht. Konstante 50 fps, schöne Lichteffekte, eine tolle Weitsicht und ein ordentliches Automodell lassen über ein fehlendes Schadensmodell und eine nicht wirklich gelungene Kollisionsabfrage hinwegsehen.

OLIVER BECK

MEIN FAZIT GUT

Oliver Beck
fährt gerne auf Schnee.

Dass die Entwickler die Technik des GameCube kaum ausnutzen, ist ärgerlich, aber verschmerzbar, denn insgesamt ist *Pro Rally 2002* ein gutes Spiel. Während die Grafik wie angesprochen ihren Zweck erfüllt, kann das Spiel in anderen Bereichen punkten. Da wäre zum einen die gewöhnungsbedürftige, aber gute Steuerung, mit der ihr nach einer gewissen Einarbeitungsphase euer Auto sicher über die Piste dirigiert. Das Streckendesign ist ebenfalls gelungen. Egal, ob auf regennassem Asphalt oder auf verschneiten Bergzügen, die Kurse sind anspruchsvoll und interessant gestaltet. Wären einige kleine Schwächen vermieden worden, (z. B. die schlechte Kollisionsabfrage) und hätten die Programmierer ein Schadensmodell integriert, würde *Pro Rally 2002* sicherlich ein „Sehr Gut" erreichen.

TEST
PRO RALLY 2002

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, Blöcke 4
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	30+ Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubisoft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	72%	75%	**76%**

„Ordentliches Rallye-Spiel mit schönem Streckendesign, ordentlicher Steuerung und **guter Grafik.**"

Big Air Freestyle

Big Air Freestyle verspricht **spannende Duelle** auf der Piste.

Infogrames hat den Trend erkannt und bringt rechtzeitig ein neues Motocross-Spiel auf den Markt. Im Spiel entscheidet ihr euch entweder für den „Freestyle"-Mode, in dem ihr in verschiedenen Arenen Stunts ausübt und auf Highscore-Jagd geht, oder ihr heizt gegen mehrere Computer-Gegner auf abgesteckten Strecken um die Wette. Die Idee war es, das Fahrverhalten simpel zu halten, da vor allem die wahnwitzigen Stunts und die spannenden Duelle mit den Gegnern im Vordergrund stehen sollten. Leider ging die Idee in die Hose, da *Big Air Freestyle* einige gravierende Mängel aufweist. Da wäre da die katastrophale Framerate, die trotz der mauen Durchschnittsoptik ständig im Keller ist und nie ein ordentliches Geschwindigkeitsgefühl vermitteln kann. Ansonsten ist noch das unausgereifte Streckendesign und die schlechte Animation eures Motorrads erwähnenswert.

OLIVER BECK

WAGHALSIG Bei besonders tollen Stunts fährt die Kamera um den Fahrer herum.

MEIN FAZIT NAJA

Oliver Beck
hasst Ruckeln!

Das simple Fahrverhalten der Autos langweilt bereits nach einigen Minuten, die Strecken wirken unfertig und die künstliche Intelligenz der Gegner ist praktisch nicht vorhanden. Auch das ständige Ruckeln und die peinlich wirkenden Animationen lassen den Titel leider nur im Mittelmaß versinken.

TEST
BIG AIR FREESTYLE

Genre:	Big Air Freestyle
Spieler:	Motocross
Speichern:	1-2
Schwierigkeit:	Memory Card, 3 Blöcke
Umfang:	20 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.infogrames.de**

Hersteller*	Termin
Infogrames	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 60,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
51%	60%	58%	**53%**

„Arcadelastiger Motocross-Racer mit **miserabler Grafik** und dumpfem Fahrverhalten"

Speed Challenge – Jacques Villeneuve's Racing Vision

Ubi Soft **lässt sich nicht lumpen** und schickt diesen Monat bereits das zweite GC-Rennspiel an den Start.

Bei *Speed Challenge* handelt es sich um ein Rennspiel, bei dem ihr mit gestylten Vehikeln durch bunte Großstädte heizt und euch gegen die Mitstreiter durchsetzen müsst. Obwohl die Fahrzeuge und die Städte aus einem Zukunftsfilm stammen könnten, verhalten sich eure Wagen alles andere als supermodern: Ohne kontrollierten Einsatz von Gas und Bremse werdet ihr kein Rennen gewinnen und ständig in der Bande landen. Das Geschwindigkeitsgefühl kommt gut rüber, die KI der Gegner ist akzeptabel und die Grafik ordentlich. Leider fehlt dem Titel die Langzeitmotivation, da er insgesamt einfach zu durchschnittlich ist.

OLIVER BECK/JENS QUENTIN

MEIN FAZIT OK

Oliver Beck
mag Jacques Villeneuve.

Ich hatte ja eher ein schwaches Formel-1-Rennspiel erwartet, bei dem die Lizenz mit Jaques Villeneuve ausgeschlachtet wird. Was Ubi Soft dann letztendlich abliefert, kann sich doch sehen lassen. Die Grafik bietet zwar nur gehobenen Durchschnitt, dafür ist die Framerate konstant und das Geschwindigkeitsgefühl recht ordentlich. Die Rennen durch die verschiedenen Städte und die Duelle mit den Gegnern machen ebenfalls Spaß.

TEST
SPEED CHALLENGE

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 52 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	4 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**17. Oktober**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Beschränkung**

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
67%	60%	68%	**68%**

„Schnelles Rennspiel mit ordentlicher Optik, simpler Steuerung und netten Strecken"

Worms Blast

Mit Worms Blast von Ubi Soft steht uns ein **brandneues Puzzle-Spiel** ins Haus.

Über euch befinden sich Dutzende von farbigen Steinen, die weggeschossen werden müssen. Ihr könnt nur die Steine auslöschen, die die gleiche Farbe wie eure Munition haben. Spezialgegenstände, wie zum Beispiel Kisten, sind mit zusätzlichen Gimmicks beladen. Neben den normalen Spielmodi gibt es noch die Puzzle-Option, in der ihr besonders schwer erreichbare Steine erwischen müsst.

OLIVER BECK

GRÜN Nur mit der richtigen Munitionsfarbe baut ihr die Steine ab.

TEST	
WORMS BLAST	
Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-2
Speichern:	Memory Card, 3 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	60 Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.ubisoft.de**	
Hersteller **Team 17**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
55%	60%	70%	**64%**

„Sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus **allenfalls Puzzle-Durchschnitt.**“

Pro Tennis WTA Tour

Die **Damen schwingen** nun auch auf dem GameCube den Schläger. Mit Erfolg?

Die *WTA*-Meisterschaft mit 20 Original-Spielerinnen steht im Mittelpunkt der Spielmodi. Die Schwäche des Spiels liegt in der Steuerung. So muss man einmal drücken, um auszuholen, um dann den Ball mit einem zweiten Knopfdruck schlagen zu können. Dummerweise ist das Timing dabei so schwierig, dass die Bälle meist als harmlose Mondbälle und grandiose Einladung zum Punkten beim Gegenspieler landen.

JENS QUENTIN

SMASH Jennifer Capriati hat eine starke Rückhand.

TEST	
PRO TENNIS WTA TOUR	
Genre:	Sportspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 3+ Blöcke
Schwierigkeit:	4 Spielstufen
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.konami-europe.de**	
Hersteller **Konami**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
66%	68%	50%	**55%**

„Eine verhunzte Steuerung macht den Titel zu einer **unfreiwilligen Geduldsübung.**“

Tetris Worlds

Yippie! Endlich wieder ein Tetris ... diesmal mit dem schmucken Beinamen „Worlds“.

Über ein Jahrzehnt nach dem ersten *Tetris* erscheint jetzt die neueste Variante für den GameCube. Was hat sich geändert? Vom reinen Spielprinzip natürlich gar nichts. Zwar gibt es sechs verschiedene Spielvarianten, doch können diese kaum begeistern. Technisch ist das Spiel natürlich schwach. Während die Grafik schlicht ist, kann der Sound nur als „Katastrophe“ bezeichnet werden.

OLIVER BECK

SUPER Baut ihr vier Steine auf einmal ab, gibt es einen netten Effekt.

TEST	
TETRIS WORLDS	
Genre:	Puzzle
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, Blöcke
Schwierigkeit:	Variabel
Umfang:	6 Spielmodi
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.thq.de**	
Hersteller **THQ**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 30,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
17%	10%	62%	**60%**

„Sechs verschiedene Spielmodi und doch nur ein weiteres Tetris **wie jedes andere**“

Gauntlet: Dark Legacy

Mit Gauntlet feiert **eines der bekanntesten** Spiele überhaupt sein GameCube-Debüt.

Mit seinem Helden marschiert man durch verwinkelte Labyrinthe und plättet immer wieder neu erscheinende Monster. Ab und an kann zur Abwechslung noch ein mächtiger Zauber eingesetzt werden, der gleich mehrere Monster auf einmal mit ins Grab nimmt. Klingt eintönig und wenig spannend? Ist es auch. Technisch ein mittleres Desaster und nur im Multiplayer-Mode motivierend.

OLIVER BECK

MULTIPLAYER Zu viert ist auf dem Bildschirm richtig was los.

TEST	
GAUNTLET: DARK LEGACY	
Genre:	Action
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 8 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	60+ Missionen
Sprache:	Deutsch
Internet: **www.konami-europe.de**	
Hersteller **Konami**	Termin **Erhältlich**
Preis **Ca. € 60,-**	USK-Freigabe **Ohne Beschränkung**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS		MEHRSPIELERMODUS
62%	71%	60%	**61%**	**78%**

„**Monotones Metzelspiel** mit schwacher Optik“

NICHT IM FILM Tom Bombadil hilft euch beim Weidenbaum bestimmt.

BESCHRÄNKT Leider steigt man nur an vorgegebenen Stellen auf.

SPITZE Kommen die Flussgeister, haben die schwarzen Reiter nichts mehr zu lachen.

Der Herr der Ringe: Die Gefährten

Rund einen Monat vor Start des zweiten Kinofilms spendiert euch Vivendi Universal **ein klassisches Rollenspiel** zum ersten Buch.

Der *Herr der Ringe* schrieb Geschichte, als die ersten beiden Bände der Trilogie 1954 veröffentlicht wurden. Tolkien führte Millionen von Lesern in die Welt von Mittelerde, dem Schauplatz von *Herr der Ringe*. Die Geschichte handelt von der Odyssee Frodos und seiner Gefährten zum Schicksalsberg, wo der unheilvolle Ring der Macht zerstört werden soll. Doch der dunkle Herrscher Sauron setzt alles daran, dies zu verhindern, um die Welt mit dem Ring in ewige Dunkelheit zu stürzen. Seit dem Start des oscarprämierten Kinofilms im vergangenen Dezember ist Tolkiens Fantasy-Saga wieder in aller Munde. Am 18. Dezember läuft nun der zweite Kinofilm an. Klar, dass auch Vivendi Universal Interactive auf den *Herr der Ringe*-Hype aufspringen möchte. Doch anders als *Die zwei Türme* von Electronic Arts orientiert sich Vivendis GBA-Spiel nicht an den Filmen, sondern am ersten Buch. Somit gibt es im Spiel einige Locations und Charaktere, die es nicht in den Film geschafft haben. Das Spiel beginnt mit einem hübschen Intro, das die Hintergrundgeschichte erzählt. Anschließend übernehmt ihr die Kontrolle über Frodo und seinen Freund Sam. Ihr verabschiedet euch von allen Hobbits und führt sie aus deren Heimat Hobbingen heraus. Schon bald trefft ihr auf Pippin, den Bauern Maggot, Tom Bombadil und das Hügelgrab. Kenner des Buches werden ein Déjà-vu nach dem anderen erleben und wohlwollend anerkennen, dass sich die Entwickler so nah wie möglich an das Buch gehalten haben.

DIE REFERENZ?

Im Lauf des Abenteuers trefft ihr auf immer weitere bekannte Gesichter wie Gandalf, Legolas und Aragorn. Zwischenzeitlich befinden sich gar alle neun Gefährten unter eurer Kontrolle – jeder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen. Wie es sich für ein Rollenspiel gehört, könnt ihr die Fähigkeiten eurer Charaktere steigern. Da es jedoch keine Zufallskämpfe

gibt, sondern die Feinde an bestimmten Plätzen platziert wurden, erhaltet ihr keine Erfahrungspunkte. Somit dürft ihr bestimmte Eigenschaften eurer Charaktere nur nach bestimmten Ereignissen steigern. Doch nicht nur in diesem Punkt kommt *Der Herr der Ringe: Die Gefährten* nicht an die Genre-Referenzen *Golden Sun* und *Breath of Fire 2* heran. Auch die Gesamtspielzeit sowie der dynamische Spielverlauf der Vorbilder werden nicht erreicht. Denn leider bewegen sich eure Charaktere recht langsam über den Bildschirm und der Spielverlauf ist strikt vorgegeben. Grafisch wurden die Gegenden Mittelerdes solide umgesetzt, ohne jedoch den GBA auszureizen und an die Brillanz eines *Golden Sun* heranzukommen. Auch der Sound kitzelt nicht das Letzte aus dem GBA heraus, bietet aber einige schöne Melodien. Leider wiederholen sich bestimmte Musikstücke ein ums andere Mal. Somit reicht es für *Herr der Ringe* nicht zum Referenz-Titel. Dennoch macht das Spiel Spaß, insbesondere für Kenner des Buches. GBA-Besitzer, die sich auf den kommenden Kinofilm einstimmen wollen oder die einfach nur ein gutes Abenteuerspiel für ihr Handheld suchen, können beruhigt zugreifen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
„wartet auf Dezember"

Der Herr der Ringe: Die Gefährten ist ein wirklich liebevolles Rollenspiel. Leider ist es relativ linear und die Spieldauer etwas zu kurz. Auch der Sound könnte etwas mehr Abwechslung vertragen. Wer sich jedoch auf den kommenden Kinofilm einstimmen möchte, kann nicht viel falsch machen.

TEST

DER HERR DER RINGE

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15+ Spielstunden
Sprache:	Deutsch

Internet: www.vivendiuniversalinteractive.de

Hersteller	Termin
Vivendi Universal	8. November
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 45,-	Ohne Beschränkung

Besonderheiten:
Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
77%	72%	79%	78%

„**Liebevolle Buchumsetzung**, die aber leider nicht an die Referenz-Rollenspiele herankommt"

PRIMAL GAMES®
THE GAME SOURCE
www.primalgames.com
24 Stunden Online-Shoppen
EIN KLEINER AUSZUG AUS UNSEREM PROGRAMM

GAME CUBE

Grundgerät Lila/Schwarz	199,00
Action Replay	44,99
Game Cube Advance Link	12,95
RGB-Kabel Original	29,95
Wavebird Controller	44,99
Aggressive Inline	57,99
Beach Spikers	59,99
Bomberman Generationen	59,99
Capcom Vs. Snk Eo	57,99
Crash Bandicoot	59,99
Der Anschlag Nov.	59,99
Donald Duck Phantomias	59,99
Doshin the Gaint	59,99
Evolution World Neo	59,99
F1 2002 EA	59,99
Gauntlet	59,99
Harry Potter Kammer des..	59,99
James Bond Agent im ...	59,99
Lost Kingdome	59,99
Luigi´s Manson	56,99
Magical Mirror	59,99
Madden 2003	59,99
Medal of Honor Frontline	57,99
NBA Live 2003	59,99
NHL 2003	57,99
Rocky	59,99
Spyro enter the Dragonfly	57,99
Star Wars Clone Wars	57,99
Star Wars Bounty Hunter	59,99
Star Wars Jedi Knight 2 Nov.	59,99
Stirb Langsam Vendetta	59,99
Street Hoop´s Nov.	59,99
Sonic Adventure 2	59,99
Tiger Wood 2003 Nov	59,99
Tony Hawk 4 Nov	59,99
Turok Evolution	57,99
X-Men Next Dimension	59,99
Zoo Cube	59,99

GAMEBOY ADVANCE

Grundgerät diverse Farben	99,99
Action Replay	39,99
Breath of Fire 2	49,99
Castelvania Harmony of	39,99
D&D Eye of the Beholder Nov.	49,99
DBZ das Erbe des Goku	49,99
Driver 2	49,99
Duke Nukem Advance	44,99
Fifa 2003	49,99
Golden Sun	44,99
Guilty Gear x	49,99
Harry Potter die Kammer.	49,99
Herr der Ringe die zwei Türme	51,99
King of Fighters ex	49,99

Magical Quest	45,99
Mario Kart Advance	34,99
Medal of Honor	64,99
Sonic Advance	54,99
Super Ghouls&Ghosts	51,99
Tactic Orgre	64,99
Tekken	54,99
Tomb Raider Prophecy Nov.	49,99
Turok	49,99
Wario Land 4	44,99
Wer wird Millionär	44,99

Wir führen auch das komplette Programm für :
PLAYSTATION 2
X-BOX
PLAYSTATION

MEHR UNTER WWW.PRIMALGAMES.DE

Besuchen Sie auch unseren Shop!
Mit Riesen-Angebot auf 200 qm und zwei Etagen!
EUROPAGALERIE GEGENÜBER HBF
KURT-SCHUMACHER-PLATZ 5-7 44787 BOCHUM

BESTELLUNGEN ODER VORBESTELLUNGEN GREIFT ZUM TELEFON UNTER:

02 34-9 16 06 30

Versand per Nachnahme 2,99 Porto + Zahlscheingebühr 3,99+Post-NN , Kreditkartenzahlung 3,95 Porto. Preisänderungen vorbehalten.
Portofrei ab einem Software-Bestellwert von 127,95. Bei Annahmeverweigerung berechnen wir die entstandenen Versandkosten.

Aggressive Inline

Kann Acclaims **Trendsport-Serie** auch den GBA-Thron erklimmen?

Aggressive Inline möchte auch auf dem GBA *Tony Hawk* vom Referenz-Thron stoßen. Doch leider ist die Qualität des Spiels nicht mit der seines großen GameCube-Bruder zu vergleichen. Die Kollisionsabfrage ist schlecht, was insbesondere beim Grind auffällt, wo ihr mehr als einmal neben dem anvisierten Objekt landet oder einfach hindurchfliegt. Auch der Zweispieler-Modus ist relativ witzlos, da man seinen Kontrahenten nicht einmal anrempeln kann. Technisch macht der Titel ebenfalls keinen Stich, denn die Grafik sieht nicht so gut aus wie bei *Tony Hawk's Pro Skater 3*. Allerdings kann der hervorragende Sound wieder einige Pluspunkte sammeln. Alles in allem ist *Aggressive Inline* für den GBA ein solides Trendsport-Spiel – nicht mehr, aber auch nicht weniger.

FABIAN SLUGA

TEST
AGGRESSIVE INLINE

Genre:	Trendsport
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Nicht möglich
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	13 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.acclaim.de
Hersteller:	Acclaim
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
70%	86%	73%	**73%**

„Die geniale Qualität der GameCube-Fassung wird **leider nicht erreicht.**"

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
findet Tony besser.

Schade, hier hat Acclaim eine gute Möglichkeit vergeben, auch auf dem GBA weit nach vorne zu fahren. Leider verhindert die schlampige technische Umsetzung eine höhere Wertung. Wer jedoch von den Inlinern nicht genug bekommt, der kann auch auf dem GBA mal eine Proberunde drehen.

The Mummy: Manacle of Osiris

The Mummy ist ein **klassiches Action-Adventure** und wandelt auf den Spuren von Indiana Jones.

Ubi Softs Action-Adventure basiert auf der Zeichentrickserie *The Mummy*, die wiederum aus den recht erfolgreichen Kinofilmen entstanden ist. Im Spiel schlüpft ihr in die Haut der Hauptcharaktere der Serie, Alex, Evy und Rick O`Connell, und kämpft gegen den üblen Imhotep. Jeder Charakter verfügt über individuelle Stärken. Während der eine Hieroglyphen entziffern kann, ist der andere in der Lage, Zauber auszuführen. Dies kann jedoch manchmal auch nerven, weil ihr so ständig gezwungen seid, zwischen den Charakteren zu wechseln. Insgesamt erinnert das Spiel ein wenig an die alten *Indiana Jones*-Point&Click-Adventures von Lucas Arts, setzt aber wesentlich mehr auf Action. Dank der guten Präsentation ist *The Mummy* eines der besseren GBA-Spiele der letzten Zeit.

FABIAN SLUGA

SCHNELL Mit einem Druck auf L könnt ihr die Charaktere wechseln.

MEIN FAZIT **GUT**

Fabian Sluga
vermisst die Peitsche.

Da fühlt man sich doch gleich in die Zeit der guten alten Lucas-Arts-Spiele zurückversetzt. Leider kommt *The Mummy* nicht an die legendären *Indiana Jones*-Spiele heran. Viel zu häufig rennt man sinnlos durch die Gegend und weiß nicht genau, wo man hin soll. Hobby-Archäologen können jedoch mal einen Blick riskieren.

TEST
THE MUMMY

Genre:	Action-Adventure
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	15 Levels
Sprache:	Deutsch
Internet:	www.ubisoft.de
Hersteller:	Ubi Soft
Termin:	7. November
Preis:	Ca. € 45,-
USK-Freigabe:	Ab 6 Jahren
Besonderheiten:	Keine

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
76%	79%	77%	**77%**

„Überraschend guter Lizenztitel, der für **Jung und Alt geeignet ist.**"

Inspector Gadget Racing

Der etwas **trottelige Inspektor** wandelt in diesem Spiel auf den Spuren von Super Mario Kart.

Bei *Inspector Gadget Racing* wählt ihr einen von acht Charakteren – unter ihnen Inspector Gadget, Sophie sowie Kralle – und düst *Mario Kart*-mäßig über diverse Kurse. Dabei könnt ihr auf Extras zurückgreifen, mit denen ihr die Konkurrenz ausbremst. Leider erreicht *Inspector Gadget Racing* in keiner Weise das Vorbild *Super Mario Kart* und stellt nur GBA-Mittelmaß dar. Selbst Hardcore-Fans sollten erst einmal eine Proberunde mit dem Spiel drehen.

FABIAN SLUGA

Santa Claus Jr.

Ja, hammer denn schon Weihnachten? Bei JooWood schon! Viel Spaß mit diesem Jump & Run.

Es ist Weihnachten und der Weihnachtsmann hat ein Problem. Die Kinder haben sich überall versteckt, so dass er die Geschenke nicht rechtzeitig zustellen kann. Doch zum Glück kann der kleine Nick helfen. Der Spieler übernimmt die Kontrolle über den Knaben und führt ihn durch diverse Levels. Dieser Titel entpuppt sich als anspruchsloses, aber unterhaltsames Hüpfspiel für eine jüngere Zielgruppe. Die stimmungsvolle Musik entschädigt dabei für die teilweise schäbige Grafik.

FABIAN SLUGA

Madden NFL 2003

EAs **berühmte Football-Serie** räumt auf den großen Konsolen alles ab. Und auf dem GBA?

Bereits *Madden NFL 2002* erinnerte uns an glorreiche 16-Bit-Zeiten. Der Nachfolger macht da keine Ausnahme und überzeugt mit einfacher Steuerung und für GBA-Verhältnisse akzeptabler Spieltiefe. Denn obwohl das Spiel recht arcadelastig ausgelegt ist, könnt ihr im Play Book überraschend viele Spielzüge auswählen. Grafik und Sound hat man auf dem GBA aber schon in besserer Qualität erlebt. Wer ein Fan von American Football ist, sollte jedoch unbedingt zugreifen.

FABIAN SLUGA

Worms World Party

Ubi Softs verrückte Würmchen machen **in diesem witzigen** Actionspiel auch den GBA unsicher.

In *Worms World Party* könnt ihr euch in vier verschiedenen Spielmodi vergnügen, wobei es hauptsächlich darauf ankommt, die gegnerischen Würmer zu eliminieren. An sich wäre *Worms World Party* ja ein lustiges Spiel, doch leider scheint der GBA ein wenig mit dem Spiel überfordert zu sein. Nur so ist es zu erklären, dass man nach jeder Aktion ein paar Sekunden warten muss, bis es endlich weitergeht. Schade, gerade im Mehrspielermodus hat *Worms* Potenzial.

FABIAN SLUGA

KEIN SPASS Selbst im Mehrspieler-Modus kommt keine Freude auf.

INTERESSANT Die Grafik ist nicht immer gut, passt aber zum Spiel.

SEHR PRAKTISCH Ihr erkennt sofort, zu wem ihr passen könnt.

VORGEGEBEN In den Missionen müsst ihr Aufgaben erfüllen.

TEST
INSPECTOR GADGET RACING

Genre:	Rennspiel
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Ja (1 Modul)
Speichern:	Passwort
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	10 Strecken
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.bigben-interactive.de**

Hersteller	Termin
BigBen	**1. November**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 40,-	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
46%	60%	40%	**45 %**

„**Träges Gameplay,** ruckelige Grafik – ein Ausflug in vergangene Konsolen-Zeiten."

TEST
SANTA CLAUS JR.

Genre:	Jump & Run
Spieler:	1
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Leicht
Umfang:	36 Levels
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.jowood.com**

Hersteller	Termin
Jowood	**15. 11.**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 45,-	**Ohne Beschränkung**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
67%	76%	74%	**74 %**

„Niedliches Jump & Run, welches vor allem **jüngere Spieler** begeistern dürfte."

TEST
MADDEN NFL 2003

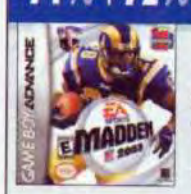
Genre:	Sport
Spieler:	1-2
Link-Modus:	Ja (2 Module)
Speichern:	Batterie
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	3 Spielmodi
Sprache:	Englisch

Internet: **www.electronicarts.de**

Hersteller	Termin
Electronic Arts	**November**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ohne Angabe**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
71%	72%	85%	**82 %**



„*Madden NFL 2003* ist **ohne Zweifel** das beste Football-Spiel auf einem Handheld."

TEST
WORMS WORLD PARTY

Genre:	Action
Spieler:	1-4
Link-Modus:	Nein
Speichern:	Nein
Schwierigkeit:	Einstellbar
Umfang:	8 Missionen
Sprache:	Deutsch

Internet: **www.ubisoft.de**

Hersteller	Termin
Ubi Soft	**Erhältlich**
Preis	USK-Freigabe
Ca. € 50,-	**Ab 6 Jahren**

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
69%	72%	60%	**63 %**

„Kurzweiliger Actiontitel, der leider mit deutlichen technischen Defiziten **zu kämpfen** hat."

IMPORT NEWS

INFO **DIE WICHTIGSTEN SPIELE**

Bandai	
One Piece – Treasure Battle	1. Nov.
Kinniku Man 2nd Generation	22. Nov.
Mini-Robo	Frühjahr 2003
Capcom	
Biohazard Zero (GC)	November
Rockman EXE (GC)	Nicht Bekannt
From Software	
Rune II (GC)	Frühjahr 2003
Hudson	
Bomberman Geddars (GBA)	24. Oktober
Bomberman Geddars (GC)	Dezember
Kemco	
Music Recorder MP3 (GBA)	Oktober
Konami	
Crokke (GBA)	17. Oktober
Silent Scope (GBA)	17. Oktober
Contra Hard Spirits (GBA)	14. November
Real World Soccer Pocket 2 (GBA)	18. November
Muscle Champion (GC)	21. November
K1 Pocket Grand Prix (GBA)	28. November
Evolution Skateboarding (GC)	12. Dezember
Evolution Snowboarding (GC)	Januar 2003
Perfect Play Pro Baseball (GC)	März 2003
Namco	
Tales of the World Nariki Dungeon 2 (GBA)	25. Oktober
Klonoa Heroes (GBA)	13. Dezember
Drill Land (GC)	20. Dezember
Choco-Vaders (GBA)	20. Dezember
Sega	
Super Monkey Ball 2 (GC)	21. November
Eternal Arcadia Legend (GC)	28. November
Sonic Mega Collection (GC)	19. Dezember
Sonic Advance 2 (GBA)	19. Dezember
Sega Rally (GBA)	19. Dezember
Square	
Chocobo Land – A Game of Dice (GBA)	Dezember
Final Fantasy Tactics Advance (GBA)	4. Quartal
Takara	
Choro Q Advance (GBA)	November
Choro Q (GC)	Dezember
Beyblade 2002 (GC)	Nicht bekannt
Taito	
Space Raiders (GC)	12. Dezember

Alle Terminangaben beziehen sich auf den japanischen Markt.

INFO **VERKAUFSCHARTS**

Japan

1. Legend of Stafi	**GBA**
2. Super Mario Sunshine	GC
3. J. League Pro Soccer Club	GBA
4. Black Matrix Zero	GBA
5. WWE Wrestlemania X8	GC

USA

1. Super Mario Sunshine	**GC**
2. Dragon Ball Z: The Legacy of Goku	GBA
3. Super Mario Advance 2	GBA
4. Yu-Gi-Oh! Dark Duel Stories	GB
5. Animal Crossing	GC

Tokyo Game Show

Wir berichten euch von den **wichtigsten Neuheiten** direkt von Japans größter Spielemesse.

Japans größte Spiele-Show, die Tokyo Game Show (kurz TGS), fand vom 20. bis zum 22. September direkt hinter der Stadtgrenze Tokios statt. 134.042 Besucher genossen dabei die Neuheiten der Spiele-Hersteller. Auch wenn Nintendo dieses Jahr nicht auf der Tokyo Game Show vertreten war, gab es doch eine große Auswahl an GameCube- und Game-Boy-Advance-Spielen von den Drittherstellern.

SEGA/TECMO

Sega hatte nicht nur den größten und spannendsten Stand der Messe, sondern auch einige der besten GameCube- und GBA-Spiele. Zu den beliebtesten Spielen am Sega-Stand zählten *Sonic Advance* 2 und die *Sonic Mega Collection*. Aber auch *Sega Rally* bekam viel Aufmerksamkeit – und das nicht ohne Grund: Der Titel sieht für ein GBA-Spiel richtig gut aus. Dank des Link-Kabels können bis zu vier Spieler gleichzeitig um den Sieg fighten. Zu den großen Sega-Weihnachtshoffnungen zählen *Super Monkey Ball 2* und *Eternal Arcadia Legend*. *Eternal Arcadia Legend* zeigte sich gegenüber der Dreamcast-Version deutlich verbessert. Neben einer aufgemotzten Grafik, welche die Power des GameCube voll ausnutzt, wird es auch neue Charaktere, neue Monster und neue Story-Elemente geben. Tecmo zeigte auf der TGS eine stark verbesserte Fortsetzung der beliebten *Monster Farm*-Serie für den GBA. So sind über 500 verschiedene Monster-Typen sowie ein neues Kampf- und Kontersystem geplant. Wie immer hatte Tecmo auf der Messe ein riesiges *Monster Farm*-Turnier auf die Beine gestellt, welches Hunderte von Besuchern anlockte.

SQUARE/CAPCOM

Über die Hälfte des Square-Standes wurde von GBA-Titeln eingenommen, was zeigt, wie wichtig Square seine Nintendo-Titel einschätzt. Ganze Menschenmassen wollten selbst Hand an *Final Fantasy Tactics Advance* legen, welches in Japan ohne Zweifel das zweitgrößte GBA-Spiel in diesem Jahr werden wird (*Pokémon* wird Nummer 1). Doch nicht nur *Final Fantasy* feiert ein Comeback auf einer Nintendo-Konsole, auch *Chocobo* wird in einem neuen GBA-Spiel auftauchen. Capcom war ebenfalls auf der Show vertreten und tat viel, um seinen potenziellen Mega-Hit *Biohazard Zero* (hierzulande *Resident Evil Zero*) ins rechte Licht zu rücken. So gab es auf dem Capcom-Stand eine riesige Ecke,

EIGENER ABSCHNITT
Biohazard Zero erscheint am 15. November in den USA.

VERLINKBAR Von Final Fantasy befindet sich auch eine GameCube-Version in Arbeit.

ENDLICH Auf der TGS enthüllte Capcom endlich Details zu Megaman für den GameCube.

die speziell für dieses Spiel eingerichtet war. Neben *Biohazard Zero* kündigte Capcom auf der TGS endlich die lang erwartete Fortsetzung zu *Rockman* (*Megaman*) für den GameCube an.

FROM SOFTWARE/TAKARA

Rune II soll im Frühjahr 2003 erscheinen, nichtsdestotrotz gab es auf der TGS bereits eine spielbare Version zu bestaunen. *Rune II* wird eine Menge neuer Features mitbringen. So kann sich der Hauptcharakter in verschiedene Kreaturen verwandeln. Außerdem wird das Spiel einen speziellen Zweispieler-Versus-Mode bieten. *Rune II* wird mit über 200 Karten mehr als doppelt so viele Karten beinhalten wie der Vorgänger. Ähnlich wie From Software setzt auch Takara auf Altbewährtes. Takara zeigte auf der Messe die neuesten Kreationen aus seiner *ChoroQ*-Reihe (*Penny Racer*) für den GameCube und den GBA. Diese bieten zwar nicht viel Neues, dafür aber soliden Spielspaß. Des Weiteren plant Takara, ein auf der Zeichentrick-Serie *Beyblade* basierendes Spiel für den GameCube zu entwickeln. Da das Spielzeug zur Serie zurzeit das angesagteste Spielzeug überhaupt ist, wird sich das Spiel wahrscheinlich ebenfalls gut verkaufen.

NAMCO/ BANDAI

Namco brachte sein lang erwartetes *Drill Land* für den GameCube mit auf die Show, welches kurz vor Weihnachten in Japan erscheinen soll. Neben *Drill Land* für den GameCube möchte Namco drei Spiele für den GBA veröffentlichen. Auch Bandai möchte Spiele für eine Nintendo-Konsole entwickeln. Geplant sind satte fünf Spiele für den GameCube. Zwei davon waren auf der TGS bereits spielbar: *Kinniku Man 2nd Generation* und *One Piece – Treasure Battle*. Ein drittes Spiel, *Mini-Robo*, wurde nur in Video-Form gezeigt. *Kinniku Man* und *One Piece* stellen zwei der beliebtesten Anime-/Manga-Serien in Japan dar und die Spiele hierzu werden garantiert absolute Hits.

HUDSON/TAITO

Hudson ist vor allem für seine *Bomberman*-Spiele bekannt. Auch auf der TGS blieben sie ihrem Ruf treu und zeigten je ein *Bomberman*-Spiel, basierend auf der neuen Zeichentrick-Serie *Bomberman Geddars*, für den GameCube und den GBA. Anders als Hudson sorgte Taito für eine kleine Überraschung auf der Show. Von der Presse bisher unbemerkt, werkeln die Jungs nämlich bereits seit einiger Zeit an *Space Raiders* für den GameCube. Details sind noch nicht bekannt, ein spezielles Event im Oktober soll jedoch Licht ins Dunkel bringen.

KONAMI/KEMCO

Auch wenn Konami keine großen Projekte für die Nintendo-Konsolen ankündigte, hatte man jedoch die meisten Spiele für GameCube und GBA im Angebot. Konami setzt mit fünf Titeln in den nächsten Monaten insbesondere auf den GBA. Kemco sieht das ähnlich und möchte mit dem Music Recorder MP3 bereits im Oktober in Japan ein außergewöhnliches Gerät auf den Markt bringen. Mithilfe einer speziellen Cartridge soll es möglich sein, Musikstücke von einer CD auf die Cartridge zu überspielen. Obwohl der GBA nur über begrenzte Möglichkeiten verfügt, MP3-Titel abzuspielen, scheint die Qualität immer noch erstaunlich gut zu sein.

WARREN HARROD/FABIAN SLUGA

HÖRSINNIG GUT Mit dem Music Recorder zeichnet ihr MP3s auf dem GBA auf.

XXL Der Nachfolger zu Lost Kingdoms bietet doppelt so viele Karten wie der Vorgänger.

INFO ERSCHEINT DEMNÄCHST

Japan

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Sega Soccer Slam	26. September
Eggomania	27. September
Starfox Adventures	27. September
The Baseball 2002	1. Oktober

Erscheint demnächst:

Pool Edge	25. Oktober
Eternal Darkness	25. Oktober
One Piece	1. November
Mario Party 4	8. November
Muscle Champion	21. November
Super Monkey Ball 2	21. November
Kinniku Man	22. November
Eternal Arcadia Legend	28. November
Biohazard Zero	November
Dokapon DX	November
Tetris World	4. Quartal
Batman: Dark Tomorrow	4. Quartal

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Air Force Delta II	26. September
Groove Adventure Rave	26. September
Super Mario Advance 3	26. September
Eggomania	27. September
Fancy Pocket	27. September
Metal Gun Slinger	27. September
Street Fighter Zero 3	27. September
South Seas Odyssey	3. Oktober
J-League Winning Eleven 6	10. Oktober

Erscheint demnächst:

Silent Scope	17. Oktober
Crokke	17. Oktober
Bomberman Geddars	24. Oktober
Monster Farm 2	25. Oktober
Kirby Star DX	25. Oktober
Tales of the World 2	25. Oktober
Card Party	25. Oktober
Moto GP	25. Oktober
Beast Shooter	31. Oktober
Silk and Cotton	31. Oktober
Scan Hunter	8. November
Contra Hard Spirits	14. November
Devil Children Light	15. November
Devil Children Darkness	15. November
Little Buster Q	15. November
Real World Soccer Pocket	18. November
Pokémon Monster Saphire	21. November
Pokémon Monster Ruby	21. November
Muscle Champion	21. November
Choro Q Advance 2	November
One Piece	November
Tales of Fantasia	4. Quartal
Legend of Zelda	4. Quartal
Sylvanian Family 4	4. Quartal
Magi-nation	4. Quartal
RPG School Advance	4. Quartal
Chocobo Land	4. Quartal
Kinnikuman	22. November
Derby Stallion Advance	4. Quartal
Zoids Saga 2	4. Quartal
Final Fantasy Tactics Advance	4. Quartal
Metroid Fusion	4. Quartal
Harvest Moon	4. Quartal

USA

NINTENDO GAMECUBE

Zuletzt erschienen:

Animal Crossing	20. September
Top Gun: Combat Zones	20. September
Star Fox Adventures	23. September
Rocket Power Beach Bandits	23. September
Capcom vs. SNK 2: EO	24. September
Rayman Arena	24. September
Mat Hoffman's Pro BMX 2	24. September
WTA Tour Tennis	24. September
Jimmy Neutron Boy Genius	25. September
NHL Blitz 2003	30. September
NHL 2003	1. Oktober
Mystic Heros	3. Oktober
Need for Speed: Hot Pursuit	4. Oktober
Backyard Football	11. Oktober
Knockout Kings 2003	11. Oktober
Matt Hofmann's Pro BMX 2	11. Oktober
Namco Museum	11. Oktober
Swingerz Golf	11. Oktober
Taz Wanted	11. Oktober
Ty the Tasmanian Tiger	11. Oktober
NBA 2K3	11. Oktober

Erscheint demnächst:

NBA Live 2003	17. Oktober
Timesplitters 2	18. Oktober
X-Men: Next Dimension	18. Oktober
Robotech: Battlecry C.E.	18. Oktober
Barbarian	22. Oktober
ET: Search for Dragora	23. Oktober
Mario Party 4	24. Oktober
Worms Blast	25. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	28. Oktober
Blood Omen 2	31. Oktober
Rugrats: Royal Ransom	31. Oktober
Star Wars: The Clone Wars	31. Oktober
Rayman Arena	Oktober
Monopoly Party	Oktober
Resident Evil Zero	Oktober
Baldur's Gate: Dark Alliance	1. November
Nickelodeon Party Blast	1. November
Evolution Skateboarding	1. November
Hot Wheels Velocity X	7. November
Disney's PK: Out of the Shadows	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Spyro: Enter the Dragonfly	8. November
Star Wars Bounty Hunter	12. November
Cubivore	15. November
Zapper	15. November
Evolution Worlds	15. November
Men in Black 2	15. November
Monopoly Party	15. November
NHL 2K3	15. November
SHOX	15. November
Street Hoops	15. November
Resident Evil Zero	15. November
Tiger Woods PGA Tour	15. November
Shrek Extra Large	18. November
Vexx	20. November
James Bond: Nightfire	21. November
Medal of Honor: Frontline	21. November
Metroid Prime	21. November
Star Wars: Jedi Knight 2	22. November

GAME BOY ADVANCE

Zuletzt erschienen:

Butt-Ugly Martians: B.K.M. Battles	23. September
Sega Smash Pack	23. September
Lord of the Rings: F. o. t. R.	24. September
Spyro: Season of Flame	24. September
Turbo Turtle Adventure	4. Oktober
Crazy Chase	4. Oktober
Robotech: The Macross Saga	10. Oktober
Virtual Tennis	10. Oktober
Shrek Hassle at the Castle	10. Oktober
Pocky & Rocky with Becky	11. Oktober
Grand Theft Auto 3	11. Oktober
Rocky	11. Oktober

Erscheint demnächst:

NHL Hitz 2003	17. Oktober
Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul	18. Oktober
Barbarian	18. Oktober
Downforce	18. Oktober
Robocop	18. Oktober
Mary-Kate & Ashley: Sweet 16	18. Oktober
Ultimate Brain Games	24. Oktober
Bionicle: Matoran Adventures	24. Oktober
Hardcore Pinball	24. Oktober
Dora the Explorer	25. Oktober
WWE Road to Wrestlemania X8	25. Oktober
Reign of Fire	25. Oktober
Game & Watch Gallery 4	31. Oktober
Galidor: Defenders of the Outer Dimension	1. November
SSX Tricky	1. November
Star Wars Episode II: New Droid Army	1. November
Rugrats: I Gotta Go Party	4. November
Fairly Odd Parents	4. November
Contra Advance	8. November
Zapper	8. November
Harry Potter and the Chamber of Secrets	8. November
Frogger's Adventure 2: The Lost Wand	8. November
Tomb Raider: The Prophecy	15. November
Lord of the Rings: The two Towers	15. November
Disney Sports Football	15. November
Monster Rancher Advance 2	18. November

MOBIL Mit einem Teleporter transportiert ihr euch zwischen den Welten hin und her.

Mit Phantasy Star Online erhält der GameCube endlich ein RPG und gleichzeitig den **ersten online-fähigen** Titel.

SCHUTZENGEL In dieser Mission werdet ihr von einem Hunter begleitet.

GEZIELT Einen Savage Wolf attackiert ihr am besten mit einer Schusswaffe.

Phantasy Star Online: Episode I & II

Mehr als 80.000 japanische Spieler sind bereits vom *Phantasy Star Online*-Fieber auf dem GameCube befallen. Diese Zahl dürfte mit dem Erscheinen des Breitbandadapters Anfang Oktober noch einmal erheblich angestiegen sein. In Anbetracht der Tatsache, dass es sich bei *Phantasy Star Online* – wie der Name schon sagt – um ein Online-Spiel handelt, sind mehr als 80.000 verkaufte Exemplare in den ersten Wochen ein überraschend gutes Ergebnis. Square hat mit der Online-Episode von *Final Fantasy* auf der wesentlich verbreiteteren PlayStation 2 gerade mal um die 200.000 Stück verkauft. Man darf also gespannt sein, wie sich die Zahlen von *Phantasy Star Online* in den kommenden Wochen verändern. Die GameCube-Version ist dabei vom Spielprinzip her identisch mit *Phantasy Star Online: Episode I & II* für den Dreamcast, bietet aber drei zusätzliche Charakterklassen sowie zwölf weitere Outfits und vier exklusive Welten. Leider hat sich in Sachen Grafik zu der von uns angespielten Trial-Version nicht allzu viel getan. Somit gibt es immer noch den einen oder anderen Clipping-Fehler und unschöne Pop-ups. Allerdings kommt es bei *Phantasy Star Online* auch nicht zuallererst auf die Grafik an, sondern auf das Gameplay. Und das kann – insbesondere im Mehrspieler- bzw. Online-Modus – überzeugen.

DER HINTERGRUND

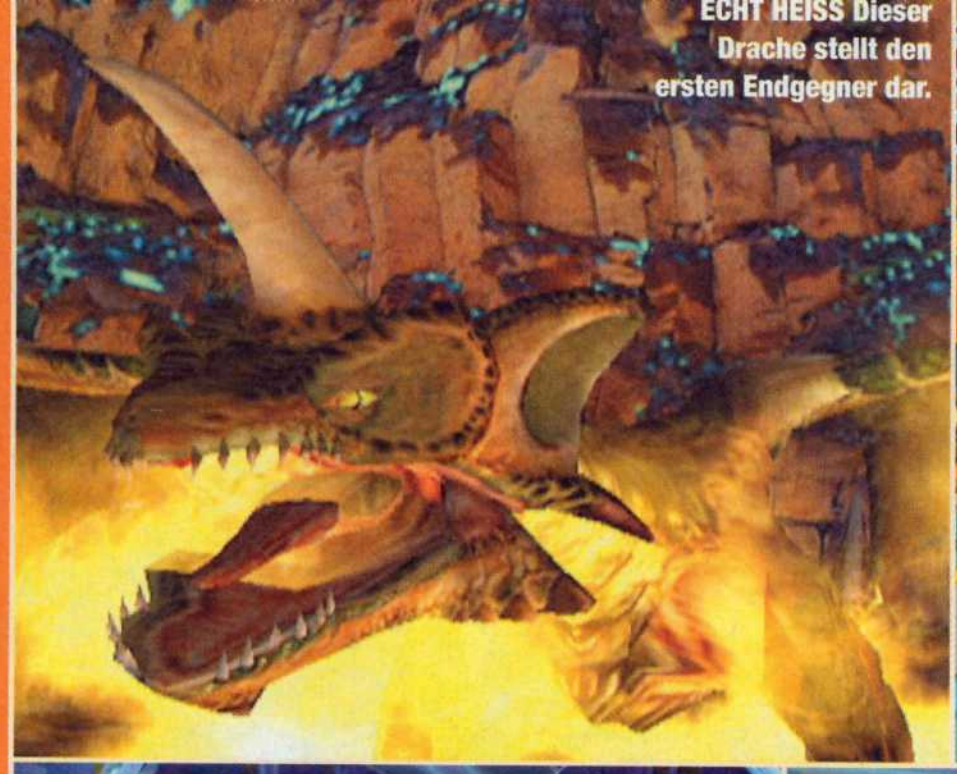
Die Handlung des Spiels findet auf dem fremden Planeten Ragol statt. Der eigene Heimatplanet scheint vor die Hunde zu gehen und so schickt man Sonden durch das ganze Universum auf die Suche nach einem bewohnbaren Planeten. Als endlich ein Planet, Ragol, gefunden wird, entsendet man sofort das Kolonialisierungs-Schiff Pioneer 1. Sieben Jahre später befindet ihr euch auf der Pioneer 2, welche ebenfalls auf Ragol landen soll. Doch kurz vor der Landung bricht der Kontakt zur Kolonie ab und eine gigantische Explosion erschüttert den Planeten. Sofort macht ihr euch auf den Weg zur Planetenoberfläche, um herauszufinden, was passiert ist. So schlagt ihr euch durch Wälder, Höhlen, Minen, Ruinen, Sümpfe, Strände oder Berge. Die Gegenden sind allesamt von diversen Monstern und Kreaturen bevölkert, die ihr besiegen müsst. Am ehesten ähnelt *Phantasy Star Online* noch *Diablo* auf dem PC. *Phantasy Star Online* ist ein Hack&Slay-Rollenspiel, welches aber durch die Vielzahl an Waffen und die besondere Ausrichtung auf Mehrspieler-Vergnügen einen gehörigen taktischen Einschlag bekommt. Das Besondere am Spiel ist nun, dass ihr im Team wesentlich größere Sieges-Chancen habt. So hat jeder Charakter beispielsweise eigene

INFO DIE ONLINE-PLÄNE

Wann ist Europa so weit?

Ursprünglich plante Infogrames, Phantasy Star Online bereits im Oktober hierzulande zu veröffentlichen. Doch leider möchte Nintendo Modem und Breitbandadapter noch nicht auf den europäischen Markt bringen.

Nintendo hält sich noch bedeckt, was seine Online-Pläne in Europa anbelangt. Dies liegt wohl zum großen Teil daran, dass die Massenmarktverbreitung von Breitband-Internetzugängen in Europa einfach noch nicht gewährleistet ist. Nicht ohne Grund ist auch Sony vorsichtig und hat noch keine Details bezüglich der Online-Pläne in Europa rausgerückt. Wir in der Redaktion rechnen nicht ernsthaft mit einer Veröffentlichung in diesem Jahr und auch nicht in der ersten Hälfte des nächsten Jahres. Doch wer weiß, vielleicht überrascht uns Nintendo ja? Falls der Titel doch kommt, dürfte es ähnlich wie in Japan und Amerika ablaufen, dass man eine monatliche Grundgebühr zu entrichten hat. Geht man von den Gebühren in Japan und den USA aus, wo *Phantasy Star Online* noch Ende Oktober erscheinen soll, dann dürften die Gebühren unter 10 Euro liegen. Dafür wird man sich jedoch auch bestimmte Goodies vom Server herunterladen können, die das Spiel angeblich noch interessanter machen.


ECHT HEISS Dieser Drache stellt den ersten Endgegner dar.

SHOPPING Hier k ihr euch mit Wa und hilfreichen Ge ständen eindec

ARBEITSAMT Auf der Station könnt ihr shoppen, euch heilen oder einen Job suchen.

WILDE EHE Im Bat Mode bekämpft o verbündet ihr eu

INFO DER FEHLERTEUFEL

Bug in Phantasy Star Online

Bereits in den ersten Tagen gingen in Japan über 50.000 Einheiten von Phantasy Star Online über die Ladentheken. Doch die Freude währte nicht lange; bereits kurze Zeit später war klar, auch die GameCube-Fassung bleibt nicht von Cheatern verschont.

Damit hatte wohl niemand gerechnet: Bereits nach wenigen Tagen im Handel tauchten die ersten Cheater auf dem GameCube auf. So ist es genau wie in der Dreamcast-Version ohne Action Replay möglich, Gegenstände beliebig oft zu vervielfältigen. Der Aufstand unter den *Phantasy Star Online*-Spielern war natürlich groß. Und so kommt es, wie es kommen muss, Ende November möchte Sega eine überarbeitete Version von *Phantasy Star Online* für den GameCube rausbringen. In Amerika soll direkt die fehlerfreie Version erscheinen. Eigentlich ist es umso erstaunlicher, dass ein Fehler, den es bereits in der Dreamcast-Version gab, nicht von vorneherein beseitigt wurde.

Zauber und Waffen, die je nach Situation gefordert sind. Im Laufe der Zeit steigert ihr die Fähigkeiten-Werte eurer Charaktere und der Umgang mit den Waffen verbessert sich. Das Kampfsystem läuft dabei in Echtzeit ab, sodass ihr nicht erst warten müsst, bis der Gegner einen Zug macht. Je nachdem für welchen Charakter ihr euch zu Beginn des Spiels entschieden habt, beherrscht ihr auch unterschiedliche Waffen oder Zauber besser. So könnt ihr zunächst zwischen Human, Newman und Android wählen. Diese sind wiederum unterteilt in Hunter, Rangers and Force. Die Hunter sind beispielsweise gut im Nahkampf und können gut mit Hieb- und Stichwaffen umgehen. Die Ranger greifen lieber aus der Distanz mit Fernwaffen an, während die Force gerne auf übernatürliche Kräfte zurückgreifen. Habt ihr euch für eure Rasse und zwischen Hunter, Ranger und Force entschieden, könnt ihr noch eine der Charakterklasse wählen. Hier gibt es in der GameCube-Version drei neue: die HUcaseal, die RAmarl und die FOmar. Die Großbuchstaben am Anfang der Charakterklassen zeigen dabei an, ob sie zu den Huntern, Rangern oder Force gehören. Das hört sich alles recht kompliziert an, gestaltet sich aber im Spiel weniger schwierig.

MEHRSPIELER-FREUDEN

Da die GC-Version vom Spielablauf her identisch mit der Dreamcast-Fassung ist, verfügt sie auch über dieselben Mängel. Neben den grafischen Schwächen ist die Steuerung relativ träge und die Kamera nicht optimal. So kommt es des Öfteren vor, dass euch von einer Wand die Sicht versperrt wird. Eine gewisse Eingewöhnung erfordert auch die Tatsache, dass die Gegner euch weiter attakkieren, während ihr im Menü nach einer besseren Waffe sucht. Dies sind jedoch nur kleine Mängel, die speziell in den Mehrspieler-Partien nicht mehr so zum Tragen kommen. Während der Einspieler-Modus Rollenspieler nur begrenzt fesseln wird, läuft *Phantasy Star Online* im Mehrspieler-Online-Modus zur Höchstform auf. Das Spiel zieht seinen Reiz aus der Tatsache, dass man mit anderen Menschen kommunizieren sollte, um bestimmte Feinde zu besiegen. So kann man die Feinde zwar auch im Einspieler-Modus besiegen, jedoch lenkt ein Spieler die Feinde ab, während der andere sie mit einer Distanzwaffe zur Strecke bringt. Die Kommunikation erfolgt, wenn man online spielt und nicht nebeneinander sitzt, über vorgegebene Ausdrücke oder über die ebenfalls für den GameCube erhältliche Tastatur. Die Tatsache, dass jeder seinen eigenen Charakter erschaffen kann (inklusive Größe, Dicke, Breite, Haarfarbe, Klamotten) und jeder über unterschiedliche Waffen verfügt, lässt einen im Online-Modus auf immer neue Gefährten treffen. Dank der kleinen Mini-Spiele auf der Raumstation versinkt man beim Spielen in eine fantastische virtuelle Welt. Hoffentlich entscheidet sich Nintendo bald, Modem und Breitbandadapter auch hierzulande zu veröffentlichen.

FABIAN SLUGA

MEIN FAZIT GUT

Fabian Sluga
staunt nicht schlecht.

Während man am Anfang seine Zeit braucht, um ins Spiel zu finden, macht der Titel nachher umso mehr Spaß. Allerdings sollte man unbedingt versuchen, einen Kumpel mit vor den Fernseher zu bekommen bzw. die Online-Fähigkeit des Spiels ausnutzen. Import-Freunde können die Sprache sogar auf Deutsch einstellen.

IMPORT-TEST
PHANTASY STAR ONLINE

Genre:	Rollenspiel
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 25 Blöcke
Schwierigkeit:	Mittel
Umfang:	8 Welten
Internet:	www.sonicteam.com
Sprache: **Deutsch**	Störfaktor Sprache: **Keiner**
Hersteller: **Sega**	Europa-Termin: **Nicht bekannt**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
75%	77%	87%	82%

IMPORT JAPAN

„PSO stellt eines der **besten Online-Spiele** aller Zeiten dar."

MEHRSPIELERMOUS 90%

Super Monkey Ball 2

Größer, schöner, unterhaltsamer

- Super Monkey Ball 2 bietet Geschicklichkeitsspaß vom Feinsten!

Als einer der Starttitel für den GameCube bot *Super Monkey Ball* ein unterhaltsames Geschicklichkeitsvergnügen und staubte bei uns ordentliche 79 % ab. Der Nachfolger bie- tet von allem etwas mehr: Bessere Levels, mehr Party-Games und eine schönere Optik! Am Spielprinzip hat sich allerdings nichts geändert. Immer noch steuert ihr einen Affen in einer rollenden Kugel über diverse Plattformen und versucht, nicht runterzufallen. Stellt das in den ersten Levels, insbesondere für Spieler des ersten Teils, kein Problem dar, zieht der Schwierigkeitsgrad in den späteren Abschnitten auf brutale Weise an. Korkenzieherkonstruktionen, Loopings, starkes Gefälle, schmale Stege, Bumper, Beschleunigungsstreifen, sich bewegende Plattformen, Höhenunterschiede und Sprünge erfordern eine ruhige Hand und viel Fingerspitzengefühl. Ungeduldige Spieler werden sicherlich das ein oder andere Mal frustriert in den Controller beißen. Nichtsdestotrotz ist man meist motiviert, es weiter zu probieren, bis man sich zufrieden zurücklehnen kann. Das Schöne an *Super Monkey Ball 2* ist, dass man diese Gefühlsachterbahn zusammen mit bis zu drei Kumpels durchleben kann. Aufgrund des simplen Spielprinzips haben junge wie ältere Spieler gleichermaßen ihren Spaß, und auch die wenig videospielbegeistere Freundin wird den Controller zumindest mal in die Hand nehmen. Wer keine Lust auf die mehr als 150 normalen Levels hat, kann sich auch in zwölf Partygames vergnügen. Diese bieten die bekannten Spiele aus dem ersten Teil, wie beispielsweise *Monkey Bowling, Monkey Race* und *Monkey Fight*, und zusätzlich sechs neue Partygames wie *Monkey Tennis* und *Soccer*. Allein mit diesen Spielen kann man ganze Abende verbringen.

Für Solospieler wird darüber hinaus ein neu hinzugekommener Story Modus geboten, der zwar nicht allzu spannend ist, aber immerhin eine nette Dreingabe darstellt. Die Grafik von *Super Monkey Ball 2* reißt aufgrund der geringen Polygonzahl keine Bäume aus, kann aber dank der flüssigen 60 Bilder in der Sekunde und der tollen, meist animierten Hintergründe dennoch punkten. Der Sound kann hier leider nicht mithalten und bietet lediglich typisches Japano-Gedudel.

FABIAN SLUGA

SEHR GUT

Jens Quentin
kugelt sich.

Schon der erste Teil konnte mich vor den Bildschirm fesseln. Der zweite Teil setzt überall noch einen drauf! Alleine Monkey Tennis bietet für ein Party-Spiel erstaunlich viel Spieltiefe und motiviert zu tagelangem Spielen. Wer ein gutes Geschicklichkeitsspiel oder ein geniales Multiplayer-Game sucht, sollte sich den Titel vormerken, wenn er - irgendwann - auch hierzulande erscheint.

WITZIG Neben Billard könnt ihr auch die Fußball- und Tennisspiele ausprobieren.

KLASSE Insgesamt dürft ihr euch in zwölf Party-Games vergnügen.

VERTEUFELT SCHWER Je höher der Level, desto schwerer das Spiel.

NETTER BONUS Sammelt Bananen und kassiert dafür Extraleben.

8-8 EATEN FLOOR

IMPORT-TEST
SUPER MONKEY BALL 2

Genre:	Geschicklichkeit
Spieler:	1-4
Speichern:	Memory Card, 2 Blöcke
Schwierigkeit:	Schwer
Umfang:	150+ Levels
Internet:	www.sega.com
Sprache: **Englisch**	Störfaktor Sprache: **Gering**
Hersteller: **Sega**	Europa-Termin: **Nicht bekannt**
Besonderheiten: **Keine**	

GESAMTWERTUNG

GRAFIK	SOUND	SPASS	
82%	50%	87%	84 %

IMPORT USA

„**Klasse** Geschicklichkeitsspiel mit tollem Mehrspielermodus."

MEHRSPIELER-MODUS 89 %

NINTENDO GAMECUBE

DAS GEILSTE MATCH DEINES LEBENS!
VON SEGA, DEN MACHERN VON VIRTUA TENNIS

GAMEPRO:
"Leicht zugängliches Sportspiel mit grandiosem Mehrspielermodus. Man kann den heißen Sand förmlich unter den Füßen spüren."

N-ZONE:
"Wer Virtua Tennis mag, darf den Damen von Beach Spikers keinen Korb geben. Ein Hit nicht nur für Machos!"

MANIAC:
"Hervorragendes Arcade-Volleyball mit feiner Optik und Steuerung: gleichermaßen als Solo-Titel und Party-Spaß ein Hit!"

Distributed by INFOGRAMES

©SEGA-AM2 / SEGA , 2001, 2002. TM,® and the GameCube Logo are trademarks of Nintendo. © 2002 Nintendo. © 2002 Infogrames.

HARDWARE

PRAKTISCH
Der drehbare Griff dient als Ruder.

Flight Stick

FLIGHT STICK Der Joystick für angehende Hobby-Piloten!

Als der Flight Stick von Thrustmaster in unserem Büro eintrudelte, staunten wir nicht schlecht. Schließlich gibt es noch kein richtiges Flugzeugspiel für den GameCube. Nach einigen Testrunden mit *Star Wars: Rogue Leader Rogue Squadron II* sowie diversen Rennspielen, können wir dem Thrustmaster Flight Stick aber eine solide Vorstellung bescheinigen. Der Flight Stick bietet einen Schubregler, einen Coolie-Hat, der die Funktion des Digital-Kreuzes übernimmt, volle Programmierbarkeit sowie einen dreistufigen Rumble-Effekt. Zusätzlich lässt sich der Steuerknüppel nach rechts und links drehen, um die Funktionen eines Flugzeug-Ruders zu imitieren (hiermit kann man bei *Rogue Leader* sein Schiff rollen). Bis auf den etwas ungünstig platzierten Z-Knopf lassen sich sämtliche Buttons gut erreichen. Für eine bessere Wertung reicht es dennoch nicht, da die Lenkung zu sensibel reagiert, die Rumble-Effekte zu schwach sind und die Verarbeitung doch etwas wackelig wirkt. Sobald die ersten vernünftigen Flugspiele für den GameCube eintreffen, können Hobby-Piloten mit dem knapp 40 Euro teuren Flight Stick aber nicht viel falsch machen. **(fs)**

TEST
FLIGHT STICK

Hersteller:	Thrustmaster
Typ:	Flight Stick
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 40,-

Extras: **Programmierbar, Schubregler, Coolie-Hat, drehbare Achse**

Design:	GUT
Verarbeitung:	GUT
Handhabung:	GUT

GESAMTWERTUNG
GUT

Saitek GTV90

CONTROLLER Die neueste Kreation von Saitek

TEST
SAITEK GTV90

Hersteller:	Saitek
Typ:	Controller
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 15,-

Extras: **Dauerfeuer**

Design:	OK
Verarbeitung:	OK
Handhabung:	GUT

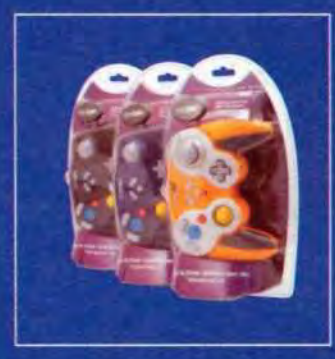
GESAMTWERTUNG
GUT

VERBESSERUNGSWÜRDIG
Mit dem Saitek GTV90 lässt es sich ordentlich steuern, allerdings geben Design und Verarbeitung noch Grund zur Kritik.

Der GTV90 ist der zweite GameCube-Controller von Saitek. Nachdem der erste Saitek-Controller in unserem Hardware-Special in der N-ZONE 8/02 mit einem „GUT" bedacht wurde, veröffentlicht Saitek nun einen Controller, der mit 15 Euro nur halb so teuer ist. Den günstigeren Preis merkt man dem Controller leider auch an. Er liegt längst nicht so gut in der Hand wie der Original-Nintendo-Controller und ist, wie man insbesondere an den Buttons und den Analogtriggern merkt, nicht besonders gut verarbeitet. Überzeugen können dagegen die beiden Analogsticks sowie das digitale Steuerkreuz. Wer einen günstigen zweiten Controller sucht und keine allzu hohen Ansprüche stellt, kann zugreifen, allerdings bietet die Konkurrenz von BigBen zu einem ähnlichen Preis bereits deutlich bessere Alternativen. **(fs)**

GEWINNSPIEL

1. PREIS Das Starter Pack von BigBen wird neuerdings mit dem Analog Controller und einer Memory Card ausgeliefert.



2./3. PREIS Das Soft Touch Pad ist der zurzeit beste Controller eines Drittherstellers und sahnte den N-ZONE-Hitstempel ab.

4.-8.PREIS Der Clou bei diesem gelungenen Controller ist die Möglichkeit, dass man die Cover-Schalen austauschen kann.

In Zusammenarbeit mit BigBen verlosen wir ein paar echte Hardware-Highlights. Um zu den Gewinnern zu gehören, müsst ihr einfach die Antwort auf die folgende Frage wissen: Über welche Bildschirmdiagonale verfügt der LCD Games Screen von BigBen?

Schreibt uns eine Postkarte mit der Lösung an folgende Anschrift: **Computec Media AG, Redaktion N-ZONE, Kennwort: Big Ben, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.**
Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Teilnahmeschluss ist der 20.11.2002. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter von THQ und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen. Die Gewinne können nicht in bar ausgezahlt werden. Mit der Teilnahme an diesem Gewinnspiel gebt ihr euer Einverständnis zur Veröffentlichung eures Namens im Gewinnfall.

LCD Games Screen

FLATSCREEN **Der bisher beste Flatscreen im Test**

Der LCD Games Screen von BigBen ist ohne Zweifel der bisher beste und günstigste Flatscreen (5.4 Zoll) für den GameCube. Dazu trägt vor allem der gute Weißwert bei, denn jetzt ist es endlich möglich, auch auf dem Hoth-Planeten von *Star Wars* und den Pisten von *Dark Summit* etwas zu erkennen. Gut gefallen hat uns auch, dass der Screen 60 Hertz verträgt, einen Kopfhörerausgang besitzt, Helligkeits- und Lautstärkeregler vorhanden sind und dass die Möglichkeit besteht, weitere AV-Geräte über einen Chinch-Anschluss anzuschließen. Praktischerweise wird für Zocker-Partien im Auto der passende Adapter für den Zigaretten-Anzünder direkt mitgeliefert. Trotz des ganzen Lobes ist auch der LCD Games Screen noch weit von der Perfektion entfernt. So ist die Bildqualität allenfalls durchschnittlich (Texte sind kaum zu erkennen), den typischen Nachzieheffekt bei Flatscreens gibt es immer noch und leider spiegelt auch das Display etwas stark. Besitzer eines Import-GameCube können mit dem LCD Games Screen von BigBen allerdings nichts anfangen, der Screen unterstützt lediglich die PAL-Norm. **(fs)**

TEST
LCD GAMES SCREEN

Hersteller:	BigBen
Typ:	Flatscreen
Termin:	Erhältlich
Preis:	Ca. € 130,-

Extras: **Weitere AV-Geräte anschließbar**

Bildqualität:	OK
Tonqualität:	OK

GESAMTWERTUNG
OK

INFO **HARDWARE-NEWS**

Hersteller vertrauen auf GameCube

Fabian Sluga

Ab sofort werde ich euch an dieser Stelle immer mit den neuesten Infos aus dem Bereich Hardware versorgen. Diesen Monat stehen der Thrustmaster Flight Stick, der Saitek-GTV90-Controller und der LCD Games Screen von BigBen auf dem Prüfstand. Gerade der Flight Stick – man bedenke, dass sich noch kein Flugzeugspiel für den GameCube auf dem Markt befindet – und der LCD Games Screen bestätigen das Vertrauen der Hersteller in den GameCube. Was mir noch ein wenig fehlt, sind die etwas kurioseren Dinge wie Lightguns oder Tanzmatten, die auf der PS2 bereits zur Selbstverständlichkeit gehören. Hier sind natürlich auch die Software-Hersteller gefragt, entsprechende Spiele zu entwickeln. Für die kommende Ausgabe kann ich euch bereits einen kleinen Überblick über die neu erschienenen Memory-Karten von Saitek, Nintendo, Thrustmaster, Speedlink und NBG (1.019 Blöcke!) versprechen, welche wir vor allem auf ihre Zuverlässigkeit und Geschwindigkeit prüfen. Zum Schluss geben wir euch noch eine Information von BigBen. Das Starter Pack (s. auch Gewinnspiel) wird in Zukunft mit dem deutlich besseren Analog Controller ausgeliefert.

INFO **HARDWARE-LEXIKON – DAS BESTE ZUBEHÖR**

Artikel	Hersteller	Preis	N-ZONE-Wertung
Controller:			
GameCube Controller	Nintendo	Ca. € 40,-	Super
Soft Touch Pad	BigBen	Ca. € 15,-	Sehr gut
Analog Controller	BigBen	Ca. € 13,-	Sehr gut
Pro Pad	Brooklyn	Ca. € 25,-	Sehr gut
Cube Controller (mit Cover Schalen)	4Gamers	Ca. € 25,-	Sehr gut
Lenkräder			
Booster 5000	Brooklyn	Ca. € 60,-	Sehr gut
Challenge 2 Racing Wheel	Thrustmaster	Ca. € 35,-	Sehr Gut
GTZ 500	Saitek	Ca. € 35,-	Gut
Topgear	Logic 3	€ 45,-	Gut
Cube Racing Wheel	Speed Link	Ca. € 80,-	Gut
RGB-Kabel			
RGB-Kabel	Wolfsoft	Ca. € 86,-	Super
RGB-Kabel mit Booster	Wolfsoft	Ca. € 25,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Brooklyn	Ca. € 10,-	Sehr gut
RGB-Kabel	Saitek	Ca. € 12,-	Sehr gut
RGB Kabel	BigBen	Ca. € 8,-	Gut
RGB-Kabel	Nintendo	Ca. € 30,-	Gut

Artikel	Hersteller	Blöcke	Preis
Memory Cards:			
Mega Memory 16X	BigBen	1.019 Blöcke	Ca. € 40,-
Memory Card 16 MB	Hama	251 Blöcke	Ca. € 30,-
8 MB Memory Card	Flame	123 Blöcke	Ca. € 30,-

PRÄMIENWERBUNG | ANZEIGE

Heißer Prämien-Einsatz

So viele Prämien gab es noch nie! Wer jetzt N-ZONE abonniert, kann unter **reihenweise genialen Prämien** wählen.

Soft Touch Pad orange (BigBen)
Das Soft Touch Pad für den GameCube fühlt sich nicht nur gut an, sondern steuert sich auch klasse.
Prämien-Nr.: 002092

tp://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +++ http://abo.n-zone.de +

Firestorm Powershock Controller schwarz
Mit dem Firestorm Powershock Controller für GameCube seid ihr für packende Feuergefechte bestens gerüstet.
Prämien-Nr.: 002071

GameCube Memory Card 4MB schwarz
Absolut unverzichtbar! Die Memory Card bietet 4 MBit Speicherplatz (entspricht 59 S.)
Prämien-Nr.: 002067

Games Holder für GameCube
Bis zu zwölf Mini-CDs für den GameCube finden in dem praktischen Helferlein Platz - mit praktischem Gürtelclip!
Prämien-Nr.: 002093

Console Rack für GameCube
Sechs herausziehbare Aufbewahrungsvorrichtungen für Mini-CDs und Memory Cards plus Extrafach für Kabel.
Prämien.-Nr.: 002094

RGB-Kabel
Grundsolides RGB-Kabel mit guter Bildqualität und separaten Audio- und Video-Ausgängen für den GameCube.
Prämien-Nr.: 002095

FM Radio für GBA
Das FM Radio macht aus eurem Game Boy Advance ein echtes Soundwunder!
Prämien-Nr.: 002098

3 in 1 Light-Magnifier-Cover
Licht, Lupe und Bildschirmschutz in einem für eure Mini-Konsole!
Prämien-Nr.: 002096

3 in 1 Stick&Cover
Verbesserte Ergonomie und damit mehr Komfort für einen langen Spielspaß mit eurem Game Boy Advance.
Prämien-Nr.: 002099

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiterer COMPUTEC-Magazine.

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

http://abo.n-zone.de ++

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich:** Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämien-Nr.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhaltet ihr zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 03

Leserbriefe

Eure Meinung ist gefragt!

Ihr habt Fragen, Anregungen, Kritik oder Lob? Dann schnappt euch einen Stift und schreibt uns! Wir freuen uns über jeden Brief, der uns erreicht, und bemühen uns, alle Fragen zu beantworten! Bitte legt keinen Rückumschlag oder Briefmarken bei, aus zeitlichen Gründen ist es uns nämlich leider nicht möglich, eure Briefe persönlich zu beantworten! Schreibt einfach an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de

Einsteckpatronen?

Ich nehme Bezug auf die Leserzuschrift von Frau Gisela Wirth, denn ich bin ebenfalls Nintendo-Fan und schon 60 Jahre alt. Ich habe alle bisherigen Konsolen mit den besten Spielen gesammelt. Jede Konsolen-Generation samt Spielen und Lösungen ist in einer großen Box. Sony konnte nur deswegen Nintendo überholen und zum Marktführer werden, weil Nintendo den katastrophalen Fehler gemacht hat, beim N64 auf teure Einsteckpatronen anstatt auf billige CDs mit hundertfach höherer Speicherleistung zu setzen. Die Folge waren extrem unscharfe Bilder aus Speichermangel. Dieses Geizen mit Speicherleistung setzt sich beim GameCube fort: wiederum nicht die volle mögliche DVD-Speicherleistung und keine Abspielmöglichkeit für DVDs. Ich glaube, bei so viel Unfähigheit von deren Marketing-Manager wird nach Sega auch Nintendo langfristig vom Markt verschwinden. In der Schweiz ist der Preis des GC im Discount von Fr. 199,- auf Fr. 330,- dramatisch erhöht worden, um das zu unterstützen. Ich warte mal ab, bevor ich mich zwischen Xbox, PS2 und GC entscheide. Im Leben muss man sich wehren und behaupten können; Kinder zur naiven völligen Wehrlosigkeit zu erziehen, das halte ich übrigens für den komplett falschen Weg. Aggressionen müssen abreagiert werden können, um keine seelischen Störungen zu verursachen. Der erwähnte Amokläufer wurde von genauso aggressiven Lehrern ein paar Monate vor seinem Abitur hinausgeworfen und seine Zukunft wurde ruiniert. Das hat mit Videospielen nichts zu tun.
Peter König

N-ZONE: *Ja ja, wenn man nur teure Einsteckpatronen in sein N64 steckt, dann braucht man sich nicht zu wundern, wenn man nur unscharfe Bilder auf seinem Fernseher sieht. Einerseits ist es schade, dass sich Nintendo jetzt von den Einsteckpatronen getrennt hat, dafür gibt es jetzt diese tollen Mini-Frisbees für den GameCube. Viel Spaß beim Lesen der Leserbriefe!*

Tagträume

Hi, N-ZONE-Redakteure!
Ich habe mir ein paar Fragen ausgedacht:
1. Warum legt ihr keine Demo-CDs bei? Ihr könntet sie ja mit dem Heft unter Plastik einschweißen!
2. Lohnt es sich, jedes Jahr das neue *FIFA* zu kaufen? Was sind die Unterschiede?
3. Ist die USK eigentlich verbindlich?
4. Stimmt es, dass Microsoft Rare gekauft hat?
5. Ist es wahr, dass die Sonic-Games nur noch auf Nintendo-Hardware erscheinen werden?
So, das war's auch schon, tschüss!
Markus aus Wien

N-ZONE: *Schön, dass du dich bemüht hast, kreativ zu sein. ;-)*
1. Der Nächste, der nach Demos für den GameCube fragt, darf ein Jahr lang ein Praktikum bei uns machen – als Kaffeekocher!
2. Ob es sich lohnt, jedes Jahr ein neues FIFA zu kaufen, musst du mit deinem Gewissen und vor allem deinem Geldbeutel vereinbaren. In der Tat halten sich die Unterschiede meist in Grenzen. Wie sich FIFA 2003 schlägt, erfahrt ihr, wenn alles klappt, bereits in der nächsten Ausgabe.
3. Nein, die USK ist lediglich eine Empfehlung – eine Art Richtlinie. Allerdings soll es nach dem neuesten Jugendschutzgesetz eine verbindliche Alterseinstufung für Computer- und Videospiele geben.
4. Leider ja. Ob das allerdings so dramatisch ist, wie einige Leser befürchten, bleibt abzuwarten. Alle Details hierzu könnt ihr aber auch in unserer Reportage ab Seite 10 nachlesen.
5. Sega dürfte es sich einiges kosten lassen, sein pfeilschnelles Maskottchen exklusiv auf einer Konsole zu bringen. In Anbetracht von Nintendos eigenem starken Jump&Run-Line-up mit Mario, Wario sowie Donkey Kong dürfte Nintendo nicht zu so einer Investition bereit sein. Somit ist davon auszugehen, dass Sonics neueste Abenteuer auf allen Konsolen erscheinen.

EXKLUSIVER SONIC?
Sonic wird sein Unwesen wahrscheinlich nicht nur auf Nintendo-Konsolen treiben.

Wirtschafts-wunder?

**Hallo N-ZONE-Redaktion!
Ich lese eure Zeitschrift nun schon seit über einem Jahr und bin sehr zufrieden mit eurem neuen Design. Jedoch finde ich den Preis viel zu hoch und außerdem habt ihr keine Poster mehr dabei. Ich hoffe, ihr werdet da in Zukunft etwas ändern.**
Simon Berger

N-ZONE: *Schon klar, würde es nach unseren Lesern gehen, sollte jede N-ZONE 300 Seiten, 4 Poster, 100 Aufkleber, drei DVDs mit GameCube-Demos und am liebsten noch zwei beigelegte GameCube-Spiele bieten. Und das Ganze am besten zu einem Preis von einem Euro! Leider ist das jedoch vollkommen unwirtschaftlich! Posterfans müssen jedoch nicht gänzlich verzweifeln, wir werden sicherlich auch mal wieder den einen oder anderen hübschen Wandschmuck beilegen.*

Verzweifelt

**Hallo!!!!
Ich habe eine Frage zur *Resident Evil*-Komplettlösung! Und zwar wird bei einer Item-Box immer Folgendes geschrieben: „... verstaut alle Gegenstände bis auf Pistole, MUNITION ...“! Wo bitte habt ihr diese ganze MUNITION her, ich finde im ganzen Spiel fast keine Munition. Hin und wieder finde ich mal ein Magazin für die Pistole, das war's aber auch schon, mehr ist es nicht. Ist es normal, dass man in dem Spiel so wenig Munition hat?**
Robert

N-ZONE: *Wenn du nicht immer wie ein Wilder durch die Gegend ballern würdest, nur weil sich irgendwo ein Grashalm bewegt, dann hättest du auch Munition! Aber keine Sorge, du musst nicht auf einer Psychiater-Couch Platz nehmen – selbst die erfahrensten Videospieler stehen bei Resident Evil regelmäßig vor einem Zombie und fluchen laut vor sich hin, weil die Pistole nur noch ein entmutigendes „Klick, klick“ von sich gibt. Wir hoffen, du siehst uns nach, dass wir deine zehn Ausrufezeichen hinter jedem Satz etwas gekürzt haben.*

GC-Nachfolger

**Hi N-ZONE-Team!
Ich habe ein paar Fragen.
1. Wird es einen Nachfolger für den GameCube geben. Wenn ja, wann?
2. In der Ausgabe 10/02 habe ich gelesen, dass *Splinter Cell* auch für den GameCube rauskommt. Als ich aber im Internet nachgeschaut habe, war dies nur für Xbox und PC angegeben.
3. Welche maximale Auflösung bringt der GameCube zustande? Hoffe auf Antwort**
Jona Dahms

N-ZONE: *1. Nun ja, Japaner sind ja dafür bekannt, dass sie eifrig sind wie die Bienen. Und die Hardware-Abteilung von Nintendo sitzt bestimmt nicht untätig herum und wartet ab. Shigeru Miyamoto selbst sprach einmal von einer Lebensdauer des GameCube von bis zu acht Jahren. Da Sony seine nächste Konsole aber bereits 2005 veröffentlichen möchte und Microsoft bestimmt nachziehen wird, scheint eine derart lange Lebensdauer unwahrscheinlich. Wir halten jedoch auch nichts davon, bereits jetzt über die Lebensdauer des GameCube zu spekulieren. Gerade erst ist Nintendos neues Flaggschiff in Europa erschienen und wir freuen uns jetzt auf ein paar heiße Jahre mit dem GameCube.*
2. Da die GameCube-Version erst im Jahr 2003 erscheinen soll, möchte sich Ubi Soft zunächst auf die PC- und Xbox-Versionen konzentrieren, die noch in diesem Jahr veröffentlicht werden. Das ist der Grund, warum es noch nicht offiziell auf der Homepage angekündigt wurde.
3. Theoretisch ist der Flipper-Grafikchip des GameCube in der Lage, eine Auflösung von 1.920x1.080 Bildpunkten darzustellen. Die maximale Auflösung eines PAL-Fernsehers liegt jedoch bei 768x576 Bildpunkten, somit flimmern GameCube-Spiele auch höchstens in dieser Auflösung über den Bildschirm.

Zynischer Harald

**Hallo N-ZONE-Crew,
ich kaufe mir häufig eure Schwesterzeitschrift *PC ACTION* und es ist nett gedacht, sich in der Rubrik „Leserbriefe“ ein paar Dinge von diesem Magazin abzugucken (siehe „Fehlerteufel“). Der Humor ist noch verbesserungswürdig und erreicht leider nicht die harte und zynische Art des PCA-Redakteurs Harald Fränkel, ist aber schon ganz gelungen. Na ja, jedenfalls schreibe ich euch nochmal, in der Hoffnung, diesmal auch ein paar brauchbare Antworten zu den negativen Punkten zu bekommen. Ich werde auch versuchen, die Fragen für euch etwas deutlicher zu stellen ;-).
1. Was haltet ihr von der Nachricht, dass Nintendo sich von Rare trennt und *Starfox Adventures* das letzte exklusive GameCube-Spiel sein wird? Vielleicht nicht so gut für Big N, aber auf jeden Fall schlecht für den GC-Spieler (Ich habe eine Xbox – juhuu –).
2. Zum Thema Titelcover: Wieso**

INFO GAMECUBE-FAQ

Die wichtigsten Fragen zum GameCube

Da wir zum Thema GameCube immer wieder Zuschriften mit ähnlichen Fragen bekommen, wollen wir in unserem GameCube-FAQ gesondert darauf eingehen. So habt ihr alles Wissenswerte auf einen Blick!

Frage: Warum legt ihr dem Heft keine Demo-Discs wie in der PLAYZONE bei?
Antwort: Da der GameCube nicht wie die PS2 über die Fähigkeit verfügt, DVDs abzuspielen, macht es keinen Sinn, eine DVD mit Videos beizulegen. Leider können wir dem Heft auch keine Game Discs beilegen, wie sie der GameCube verwendet. Durch das spezielle Format der Discs würde der Preis des Heftes in unerschwingliche Regionen steigen. Wenn es eine Möglichkeit gäbe, euch Demos anzubieten, dann würden wir es tun. Aber leider gibt es aus lizenzrechtlichen Gründen weltweit keine GameCube-Demos in Zeitschriften. Möglicherweise wird sich das aber in Zukunft ändern.

Frage: Wann erscheint F-Zero für den GameCube?
Antwort: Ein offizielles Erscheinungsdatum gibt es bislang nicht. Da Nintendo jedoch plant, den futuristischen Racer Anfang 2003 in Japan zu veröffentlichen, könnten Capton Falcon und Co, kurze Zeit später auch hierzulande über die Pisten brausen.

Frage: Wann wird es die ersten Funkcontroller von Drittherstellern geben?
Antwort: Bereits jetzt dürfte der erste Funkcontroller eines Drittherstellers zu kaufen sein. Mehr zu dem Funkcontroller von Big Ben erfahrt ihr in unserem Hardware-Teil.

Frage: Warum habt ihr keinen Test zum Action Replay bzw. Freeloader gebracht?
Antwort: Gerne hätten wir euch einen Test zum Action Replay samt Freeloader spendiert. Schließlich sind wir nach den vollmundigen Ankündigungen seitens des Herstellers, dass man mit dem Freeloader auch Importspiele auf dem PAL-GameCube abspielen kann, selbst sehr gespannt. Auf Anfrage beim Hersteller erhalten wir nur die Auskunft, dass die trickreiche Hardware jeden Tag eintreffen soll. Die ständigen Terminverschiebungen lassen jedoch nichts Gutes erahnen. Sobald wir den Freeloader in den Händen halten, bekommt ihr einen ausführlichen Test.

Frage: Ich habe euch bereits zum fünften Mal einen Leserbrief geschrieben, warum erhalte ich keine Antwort?
Antwort: Leider ist es uns nicht möglich, jeden Leserbrief persönlich zu beantworten, geschweige denn abzudrucken. Leserbriefe mit Fragen wie „Gibt es Pläne für ein *Mario Kart* auf dem GameCube?“ oder „Wird es ein *Pokémon* auf dem GBA geben?“ haben jedoch geringe Chancen auf eine Beantwortung, da wir sie schon mehrfach beantwortet haben. Also seid kreativ und lasst euch was einfallen! Für diejenigen, die es noch nicht mitbekommen haben: Ja, *Mario Kart* wird auf dem GameCube erscheinen (Termin unbekannt), genauso wird es ein Pokémon-Abenteuer für den GBA geben (Ende 2002 in Japan). ;-)

Frage: Wann geht der GameCube online?
Antwort: *Phantasy Star Online* ist in Japan samt Modem und Breitbandadapter bereits erschienen. Für Europa existieren bislang keine Pläne. Vor 2003 braucht man jedoch nicht mit einer Veröffentlichung des Modems zu rechnen.

INFO STIMMEN AUS DEM FORUM

Forums-Geflüster

Neben unserer beliebten Leserbrief-Ecke bietet euch auch das N-ZONE-Forum die Möglichkeit der freien Meinungsäußerung. Dort könnt ihr euch informieren, mit anderen Usern diskutieren und eure Ansichten mitteilen. Unter der Adresse www.n-zone.de meldet ihr euch schnell und kostenlos an und schon dürft ihr loslegen! Der interessanteste Beitrag erscheint hier im monatlichen Forums-Geflüster.

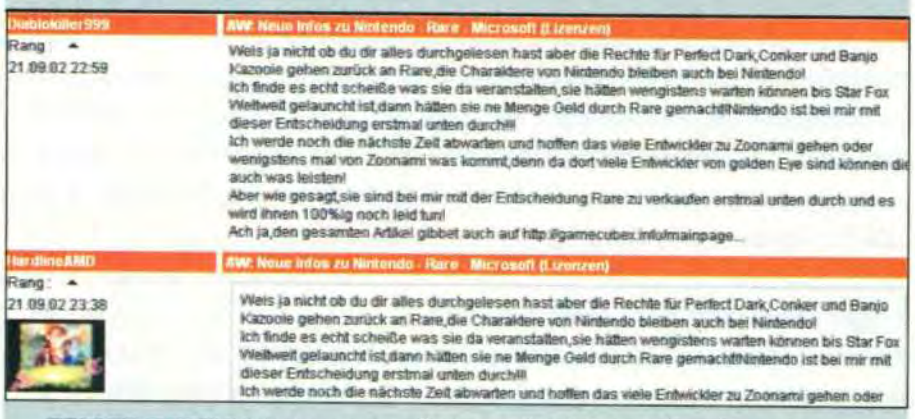
Forumsbeitrag des Monats von User Diablokiller999 zum Thema Rare:

Weiß ja nicht, ob du dir alles durchgelesen hast, aber die Rechte für *Perfect Dark*, *Conker* und *Banjo-Kazooie* gehen zurück an Rare, die Charaktere von Nintendo bleiben auch bei Nintendo! Ich finde es echt scheiße, was sie da veranstalten, sie hätten wenigstens warten können, bis *Starfox* weltweit gelauncht ist, dann hätten sie 'ne Menge Geld durch Rare gemacht! Nintendo ist bei mir mit dieser Entscheidung erstmal untendurch! Ich werde noch die nächste Zeit abwarten und hoffen, dass viele Entwickler zu Zoonami gehen oder wenigstens mal von Zoonami was kommt, denn da dort viele Entwickler von *Golden Eye* sind, können die auch was leisten! Aber wie gesagt, sie sind bei mir mit der Entscheidung, Rare zu verkaufen, erst mal untendurch und es wird ihnen 100-prozentig noch Leid tun!

Dstroke:
Ich find's zum Kotzen. Wenn ich so an die Zeiten zurückdenk, hat Rare immer hammergeile und inovative Spiele entwickelt, da kann Nintendo Rare nicht sausen lassen. VOR ALLEM NICHT AN MICROSOFT! Garantiert werden *Perfect Dark 2*, *Conker 2* die absoluten Hittitel auf der Xbox, die alles bisher Dagewesene in den Schatten stellen. Tja Nintendo, ich sag schon mal: Pech gehabt! Und wer muss drunter leiden? Wir!

Darth Mario:
Bei manchen Firmen bzw. Spieleserien kann man schon vorher sagen, dass sie ein Hit werden. Z. B. Nintendos *Super Mario*-Spiele kann man garantiert immer kaufen. *StarCraft: Ghost* muss super werden, weil es von Blizzard ist, und mit ziemlicher Sicherheit werden *Perfect Dark*, *Conker* und *Banjo* auch auf der Xbox Must-have-Titel sein. Ich wunder mich auch, dass das Ganze kein „hostile takeover" von Microsoft war, sondern alles mit Zustimmung von Nintendo geschehen ist, weil Rare für sie nicht so wertvoll ist. Sehr seltsam, aber mit ziemlicher Sicherheit werden auch *Donkey Kong* und *Donkey Kong Racing* von Nintendo Hits.

N-ZONE: Auch in unserem Forum erhitzen sich die Gemüter, wenn es um das Thema Rare geht. Schließlich haben sich einige User den GameCube nur zugelegt, weil sie gehofft haben, irgendwann ein neues *Perfect Dark*- oder *Conker*-Abenteuer auf dieser Konsole zu erhalten. Dennoch muss man sagen, dass Rare auf dem GameCube nicht mehr die Bedeutung hat, die es noch zu N64-Zeiten hatte. Mittlerweile hat sich Nintendo mit Namco, Square und auch Sega zusammengetan, um tolle Spiele zu produzieren. Hinzu kommen Second-Party-Studios wie Silicon Knights (*Eternal Darkness*) oder die nicht minder talentierten Jungs der Retro Studios (*Metroid Prime*), welches Nintendo erst kürzlich aufgekauft hat.



TOLLER BEITRAG In unserem Forum könnt ihr euch mit anderen N-ZONE-Lesern und der Redaktion austauschen.

druckt ihr in Ausgabe 8/2002 und in Ausgabe 10/2002 *Super Mario Sunshine* als Titelcover ab? Beide Testversionen (Import- und PAL-Version) vorne abzudrucken, ist meiner Meinung nach nicht so gut! Wieso nicht *Starfox Adventures*?
3. Wieso bekam *Starfox Adventures* eigentlich von euch eine viel höhere Wertung als von einem japanischen Magazin? Dort heißt es, dass die Szenerie „viel zu fade" sei, die Rätsel unausgereift und die erste Stunde besonders langweilig und „mühsam"? Was ist da dran? Falls ihr keine Lust habt, auf meine Fragen richtig zu antworten, dann trainiert einfach euren Sarkasmus ein bisschen. ;-)
Viel Spaß weiterhin und einen schönen (Spiele-)Herbst

Philipp

N-ZONE: *Wenn man sich den Herrn Fränkel mal so anschaut, verwundert sein harter und zynischer Ton bei Leserbriefen nicht. Sobald jedoch ein gut aussehendes weibliches Wesen sein Blickfeld kreuzt, ist er auf einmal lammfromm. ;-)*
1. Mittlerweile ist bestätigt, dass Microsoft Rare aufgekauft hat. Ob das allerdings so dramatisch ist, wagen wir zu bezweifeln. Wir empfehlen einen Blick in unsere Reportage.
2. Super Mario Sunshine ist für viele GameCube-Besitzer der wohl wichtigste Titel des Jahres. So können die Leser direkt erkennen, dass es in der N-ZONE frische Infos zu einem der heißesten Titel des Jahres gibt. Zu dem Zeitpunkt, als feststand, dass wir zu Starfox Adventures einen Test bringen können, war das Cover bereits fertig, so dass wir dort keine großen Veränderungen mehr vornehmen konnten. Außerdem machte ein Cover in der Ausgabe 10/2002 durchaus Sinn, da die Veröffentlichung von Super Mario Sunshine kurz bevorstand.
3. Die Argumente des japanischen Magazins können wir nicht nachvollziehen. Die Story ist spannend und zieht einen dank der tollen Videosequenzen sofort in ihren Bann. Die Rätsel sind meist logisch und insbesondere die Tatsache, dass man Prince Tricky einsetzen muss, um bestimmte Rätsel zu lösen, verleiht dem Spiel einen frischen Touch.
So, nun haben wir uns bemüht, deine Fragen so exakt wie möglich zu beantworten, ohne den Rahmen der Leserbriefe zu sprengen. Da wir zurzeit guter Laune sind, sich netterweise jemand bereit erklärt hat, frischen Kaffee aufzusetzen, und der PC ohne Mucken arbeitet, kommt die Antwort auf deinen Leserbrief auch ohne jeglichen Sarkasmus aus.

Hochverrat

Servus, liebes N-ZONE-Team!
Ich spar mir gleich den ganzen Schleim und wende mich sofort der Kritik zu.
1. Also, ähem! In der Ausgabe 10/02 habt ihr ja die Komplettlösung zu *Super Mario Sunshine* abgedruckt, in der davor habt ihr einen Spoiler-Extrakasten dazu geschrieben. Warum druckt ihr eigentlich den Spoiler verkehrt herum ab, wenn ihr eine Ausgabe danach bereits die Komplettlösung dazu bringt. Ich finde, dadurch wird einem die Vorfreude und die Spannung viel mehr ruiniert als in dem Spoiler-Extrakasten. Genug geschimpft, jetzt zu meinen anderen Fragen!
2. Was ist jetzt eigentlich mit *Wario World*? Das soll ja schon zum 6. Dezember hierzulande rauskommen und es gibt immer noch so wenig Infos.

INFO UMFRAGE-ERGEBNIS

GameCube online – ja oder nein?

Noch gibt es keine Pläne von Nintendo, Modem und Breitbandadapter in Europa zu veröffentlichen. Da diese in Japan aber vor kurzem veröffentlicht wurden, nutzten wir die Gelegenheit und fragten euch in den letzten Leserzeugnissen, wie wichtig euch Online-Gaming ist.

Demnach würden knapp 27 Prozent sofort mit dem GameCube online gehen, während genauso viele Leute sagen, dass sich Nintendo lieber auf gute normale Spiele konzentrieren soll. Rechnet man die 23 Prozent hinzu, die nur auf bestimmte Online-Spiele warten, kommt ein erstaunlicher hoher Anteil an Lesern heraus, die gerne online spielen würden.

3. Könntet ihr in eurem Bewertungskasten noch Langzeitmotivation aufnehmen? Denn das halte ich für sehr wichtig bei einem Spiel.
Gut, jetzt hädd mer's eigentlich! Ihr könnt diesen Brief gern kürzen aber bitte druckt ihn ab!
Servus, bis demnächst, euer
Maddin (mit zwo „D")

N-ZONE: *Hallo, Maddin mit zwo „D"! Es ist sehr rücksichtsvoll von dir, dass du auf den ganzen Schleim verzichten wolltest. Aber warum mussten wir dann trotzdem noch einen ganzen triefenden Absatz rauskürzen?*
1. Du konntest also, trotz Hans' anders lautender Empfehlung im Editorial, nicht widerstehen und musstest die Komplettlösung zu Super Mario Sunshine lesen? Jetzt sind wir also schuld, nur weil du deine Neugier nicht zügeln konntest? Oder hat dich etwa wer gezwungen, die Komplettlösung zu lesen? Hey, warte, möglicherweise bist du der frustrierte Mitarbeiter, der die Komplettlösung geschrieben hat und sich auf diese Weise rächen möchte? Gut, werden wir zum Schluss der Leserbriefe noch einmal ernst: Wir empfehlen jedem, der sich den Spaß auf ein Spiel nicht nehmen möchte, die Komplettlösung zu überblättern und nur im Notfall darauf zurückzugreifen.
2. Hast du etwa unsere zweiseitige Vorschau in Ausgabe 7 verpasst? Schäm dich! Okay, wir geben zu, dass es seitdem keine neuen Infos zu Wario World gab. Außer, dass sich das Spiel mit dem dicken Hauptdarsteller auf Frühjahr 2003 verschoben hat.
3. Die Langzeitmotivation fließt ja bereits in die Gesamtwertung mit ein. Außerdem gehen wir auf die Motivation normalerweise getrennt in unseren Tests ein.

WARIO WORLD Der dicke Klops erscheint leider nicht mehr in diesem Jahr.

Besuchen Sie unseren Shop
GAMESTORE
Spielend durchs Leben

Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen

SEIT 1991 DER NINTENDO PROFI - ÜBER 9 JAHRE ERFAHRUNG !!!

1,50
GC SPIELEBOX
Ordnung für die Spielesammlung
Hat Platz für 4 Minidisc

ACTION REPLAY
für GC
nur 44,95
FREELOADER nur 29,95

EINE BOX GIBTS ZU JEDEM BESTELLTEN GC SPIEL GRATIS DAZU !!!

TOPHIT !!
WWE WRESTLEMANIA X8
deutsch 59,95

TOPHIT !!
ETERNAL DARKNESS
PAL uncut (18) 62,95
komp. deutsch(16) 57,95

TOPHIT !!
RESIDENT EVIL
PALuncut(18) 59,95
Lösungsbuch engl. 25,00

TOPHIT !!
MARIO SUNSHINE
deutsch 57,95

TOPHIT !!
Need for Speed HP2
deutsch 57,95

TOPHIT !!
STARFOX ADV.
(NOV) deutsch 57,95

TOPHIT !!
TIME SPLITTERS 2
PAL 59,95

TOPHIT !!
DIE HARD VENDETTA
englPALuncut 62,95
komp. deutsch 57,95

TOPHIT !!
TUROK EVOLUTION
engl.PALuncut 59,95
komp.deutsch 57,95
Lösungsbuch dt. 14,95

FIFA 2003 dt. 57,95
BEACH SPIKERS dt. 59,95
SEGA SOCCER SLAM dt. 59,95
NHL 2003 dt. 57,95
BARABARIAN dt. 57,95
BLOOD RAYNE PALuncut Nov
BLOOD OMEN 2 dt. 59,95
CRASH BANDICOOT dt. 57,95
MADDEN NFL 2003 dt. 57,95
NHL HITZ 2003 dt. 59,95
TOP GUN dt. dt. 57,95
SMUGGLERS RUN dt. 57,95

weiterHITS im November

MedalHonor Frontl.59,95

MARIOPARTY4 57,95

CLONEWARSdt.57,95

Memory Card 251 org. 24,9
Aggressive Inline dt. 59,9
Doshin the Giant dt. 54,9
FREEKSTYLE dt. 57,9
UFC Throwdown dt. 59,9
Star Wars R.Leader dt. 49,9
Smash Bros Melee dt. 47,9
PIKMIN dt. 47,9
PRO Rally dt. 57,9
WTA Tennis dt. 57,9
Wave Racer dt. 47,9

Gameboy Advance
HINTERGRUNDBELEUCHTUNG
inkl. Einbau 69,95
Dragon Ball Z dt. 49,9
Duke Nukem Adv. 45,9
HERRderRINGE dt. 44,9
Castlevania Har. dt. 42,9
Yoshi Island dt. 42,9
MortalKombat Adv. 54,9
Golden Sun dt. 42,9

WWW.GAMESTOREWORLD.DE
Versandkosten 3,97 EURO zzgl (1,53)NN-Gebühr
Telefonische Bestellannahme 0201 / 777235
Ladenpreise können abweichen, Preisänderung, Irrtümer vorbehalten Alle Preise in EURO

KLEINANZEIGEN

VERKAUFE NINTENDO 64

N64 + Controller, 11 Spiele, z. B. Zelda, Banjo-Tooie, Pokémon Stadium, Spielberater. Nintendo 20,- €, Spiel 10,- €. Tel.: 07032-716611 ab 17 Uhr

Verkaufe Nintendo 64 + 5 Spiele + 2 Controller für 135,- €. Tel.: 07664-962679

N64 + 13 Spiele, z. B. Pokéstadium 1 + 2.. S. S. Bros. , Banjo-Tooie usw. + 4 Controller, Rumble Pak + Memory Card + Expansion Pak + Traf Pak für 170,- €. Tel.: 0162-5924405

Verkaufe: Pokémon Stadium 1 ohne Transfer Pak, Holy Magic Century (N64), König der Löwen (GBA), Kirby's Dream Land (GB), Aladdin (SNES), Preis nach VB. Tel.: 0203-2894801

N64 + 3 Controller + 16 Spiele und Zubehör, Orig.-Verp. + Anleitung für 250,- €. Tel.: 040-6788629

N64 + Smash Bros. + 3 Mario-Spiele + F-Zero X + Pokéstadium + Transfer Pak + Poké. Gelb Edition + Zelda Orcarina of Time, zusammen ca. 180,- €. Tel.: 02241-337907

Verkaufe: N64 + 2 Controller, Rumble Pak, Exp. Pak, Conkers BFD, Diddy Kong Race, Superman, NHL 99, für 100,- €. Tel.: 0211-7590396, ab 15 Uhr anrufen.

VERKAUFE GAMECUBE

Verkaufe James Bond 007: Agent im Kreuzfeuer, Spiderman, Luigi's Mansion für je 40,- €. Tel.: 030-8132812

Letztes Angebot: Star Wars 40,- €, F1 2002 40,- €, außerdem Nintendo 64 + Zubehör für 180,- €. Tel.: 01738728366

Verkaufe Legends of Wrestling, kaum benutzt, für 40,- € oder tausche es auch gegen Burnout. Tel.: 0170-91947004, bitte als SMS.

Verkaufe: Luigi's Mansion für 40,- €, Star Wars Rogue Leader Rogue Squadron 2 für 40,- €, sehr guter Zustand. Tel.: 0160-95587586

Verkaufe: GameCube mit Agent im Kreuzfeuer und Burnout mit Memory Card. Tel.: 0160-4273344 (VB 300,- €)

Verkaufe: FIFA WM 2002 und Star Wars Rogue Leader, zu je 40,- €, ISS 2000 (N64) für 25,- €. Tel.: 06188-991514 Andreas

Verkaufe: Supergünstig und wie neu: Pikmin, Sonic Adventures 2, Extreme G Racing, Lost Kingdoms. Einfach E-Mail an: pariviral1980@yahoo.de

Verkaufe: Bloody Roar für 45,- €, nicht gebraucht mit Anleitung und Verpackung. Und für 30,- € GTA 3 für PC und für GC Logic 3 Controller für 10,- €. Julian Ernst, Hausgasse 3, 71254 Heim Ditz

CLUBS

Langzeit-User & -Fans von Handhelds: bitte bei heweber@gmx.de melden, falls ihr über eure Spiel-Erlebnisse berichten wollt. Für Forschungsarbeit.

SUCHE SUPER NINTENDO

Suche ganz, ganz dringend Chrono Trigger für SNES + Adapter für US-Spiele. Außerdem, wenn möglich, Secret of Mana 2. Tel.: 0160-95250384, Preis nach VB.

Suche sämtliche Spiele für Super Nintendo, die es gibt. Tel.: 0160- 91671900

Suche für SNES SMW 2 Yoshi's Island! Mit Spielanleitung, möglichst mit Originalverpackung und angemessenem Preis. Tel.: 06101-43173 Christoph

VERKAUFE SONSTIGES

Verkaufe billig und ungebraucht (PlayStation): Silent Hill, Resident Evil, Metal Gear Solid, Gran Turismo 2, Command + C. 2. E-Mail an: parival1980@yahoo.de

Verkaufe: Dreamcast mit 12 Spielen + Zubehör, Spiele: Shenmue 1 + 2, Phantasy Star Online, Sega GT, Tony Hawk 2, NHL 2K, Sonic 2, Preis 300,- €. Tel.: 016099445544

SUCHE SONSTIGES

Fan sucht Videospiele & Spielkonsolen aller Nintendo-, Sony- und Sega-Systeme sowie X-Box – gerne auch komplette Sammlungen. CALL: Michael 0710-5856780

Suche GB- & andere Handheld-Spieler/-Fanclubs zwecks Interviews für mein Forschungsprojekt zu tragbaren Geräten. Heweber@gmx.de Tel.: 089-2179545

Suche alle möglichen Cheats zu Video-Games für meine Cheatdatenbank unter www.cheat-database.info oder cheats@cheat-database.info

TAUSCHE GAME CUBE

Tausche Sonic Adventures 2 gegen Super Smash Bros. Melee (Sonic fast neu mit Beschreibung). Ruf an: 08703-7313, ab 14 Uhr.

Tausche Luigi's Mansion gegen Crazy Taxi oder Cel Damage, Tel.: 05204-5213 oder E-Mail: nils.bruewer@t-online.de

Tausche: Spiderman The Movie gegen ein anderes Spiel, am besten gegen Sonic Adventure 2 Battle. Tel.: 034443-22238, fragt nach Benny.

Tausche Pikmin, Star Wars, Burnout und 007: Agent im Kreuzfeuer gegen Turok Evolution. Tel.: 069-864998

VERKAUFE GAME BOY

Dragon Quest Monsters 2, Dragon Warrior 3 je 40,- €, PKM Gelb 20,- €, Tetris DX, Hype the Time Quest, Attacke vom Mars je 10,- €, kompl. + neu. Tel.: 06174-968157

SUCHE NINTENDO 64

Suche: für das N64 Rayman 2, auch Spieleberater oder Lösungsheft dafür. Tel.: 06732-951591

VERKAUFE GAME BOY ADVANCE

Verkaufe: Game Boy Advance 50,- € Weiß, Game Boy Color 35,- € Grün sowie Spiele für GB, Game Boy Color, Game Boy Advance. Tel.: 0160-93548598

Verkaufe Wario Land + Anleitung und Verpackung, tausche auch gegen GameCube-Spiele und Zubehör und zahle noch was dazu. Tel.: 08067-180130

GBA 85,- €, Wario Land 4, Kurukuru Kururin je 30,- €, F-Zero 30,- €, tausche gegen Mario Adv. o. Mario 4, mögl. Burnout geg. Wave Race. Tel.: 0919-7697981

SUCHE GAMECUBE

Suche: Super Smash Bros. Melee, bitte günstig! Tel.: 033933-71061

COUPON PRIVATE KLEINANZEIGEN

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-ZONE den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

- ❑ Suche GameCube
- ❑ Suche Nintendo 64
- ❑ Suche Super Nintendo
- ❑ Suche Game Boy Advance
- ❑ Suche Game Boy
- ❑ Suche Sonstiges
- ❑ Clubs
- ❑ Verkaufe GameCube
- ❑ Verkaufe Nintendo 64
- ❑ Verkaufe Super Nintendo
- ❑ Verkaufe Game Boy Advance
- ❑ Verkaufe Game Boy
- ❑ Verkaufe Sonstiges
- ❑ Tausche GameCube
- ❑ Tausche Nintendo 64
- ❑ Tausche Super Nintendo
- ❑ Tausche Game Boy Advance
- ❑ Tausche Game Boy
- ❑ Tausche Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben, inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich! Bei Angeboten: Ich bestätige, dass ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze. € 3,- liegen ❑ in bar / ❑ als Scheck bei. Bitte keine Briefmarken!

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schicken Sie den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse: **COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kennwort: Kleinanzeigen, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth**

Angaben und Adressen werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander bearbeitet.

- Es dürfen keine indizierten Spiele, Raubkopien oder Boot-Chips angeboten werden. Anzeigen mit entsprechendem Inhalt werden nicht veröffentlicht.
- Es werden keine Anzeigen veröffentlicht, in denen indizierte Spiele mit verändertem Namen erwähnt werden.
- Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für aus Kleinanzeigen folgende Rechtsgeschäfte.
- Jede private Kleinanzeige kostet 3 Euro. Dieser Betrag muss in bar oder als Scheck beigelegt werden. Briefmarken können leider nicht akzeptiert werden.
- Gewerbliche Kleinanzeigen sind in dieser RubriK nicht gestattet.
- Es werden nur Kleinanzeigen veröffentlicht, in denen die Adresse und Telefonnummer einwandfrei zu lesen sind. Bei Unklarheiten muss zum Schutz anderer Personen auf einen Abdruck verzichtet werden.

Speicher' dir einen

Top Abo-Prämie! Neue N-ZONE-Abonnenten erhalten als Dankeschön eine GameCube Memory Card gratis.

Eine Memory Card ist für das entspannte Spielen auf dem GameCube unerlässlich! Als echte GameCube-Fans könnt ihr mit ihr zu jeder Zeit wieder zum Ausgangspunkt des Spiels zurückkehren, Spielstände abspeichern oder Spiele abbrechen, ohne wieder von vorne anfangen zu müssen. Außerdem ermöglicht euch eine MemoryCard, die persönlichen Bestleistungen und Traumzeiten zu sichern und dann – wenn ihr wollt – „in der Hosentasche" zu Freunden mitzunehmen und dort weiterzuspielen.

GRATIS-ABOPRÄMIE

Diese superpraktische Hardware-Ergänzung für euren GameCube gibt's jetzt als kostenloses Dankeschön, wenn ihr ein N-Zone-Abo abschließt. Ihr erhaltet dann N-Zone zum vergünstigten Abopreis pünktlich und praktisch per Post nach Haus – Gebühr zahlt der Verlag.

INFO MEMORY CARD

Unverzichtbar!

Die InterAct 4Mbit Memory Card bietet 4 Mbit Speicherplatz (entspricht 59 Seiten). Natürlich können alte Spielstände gelöscht und neue abgespeichert werden. Für echte GameCube-Fans ist Spielen ohne Memory Card unvorstellbar.

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und ab damit an: **N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf.**
Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

☒ JA, ich möchte das **N-ZONE-Abo**
(€ 36,60/Jahr (= € 3,05/Ausg.); Ausland € 49,80/Jahr.; Österreich € 41,60/Jahr)

Das Heft geht an *(Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Rechnungsadresse:

Name, Vorname

Straße, Haus-Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nummer/E-Mail *(Für weitere Informationen)*

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.

Bitte senden Sie mir folgende kostenlose Prämie:
Die GameCube Memory Card (Art.-Nr. 2067)

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Vertrauensgarantie:
Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

✓ **Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

☐ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit ca. 4 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

Konto-Nr. _____

BLZ _____

☐ Gegen Rechnung *(Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)*

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender: Christian Geltenpoth

PN PR 01

N-ZONE

Vertrauensgarantie: Diesen Auftrag kann ich ab Absendung (Poststempel) innerhalb von 14 Tagen ohne Begründung widerrufen. Die rechtzeitige Absendung (z. B. per Postkarte, Brief, E-Mail) an N-ZONE, Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf oder computec.abo@pvz.de ist fristwahrend.

http://abo.nzone.de

CHEATS & CODES

FABIAN SLUGA
22, Volontär

Diesen Monat haben wir mit GC-Cheats für MX Superfly und Freekstyle sowie den GBA-Cheats **nur Top-spiele im Angebot**. Viel Spaß beim Ausprobieren!

MX Superfly

CHEATCODE **Schaltet alles frei!**

MX Superfly konnte uns im Test in dieser Ausgabe ja bereits überzeugen. Auch wenn das zweitbeste Motocross-Spiel auf dem GameCube nicht ganz so schwer ist wie der Hauptkonkurrent *Freekstyle* von EA, kann ein Cheatcode nicht schaden. Das Praktische an diesem Cheat ist, dass ihr sofort Zugriff auf sämtliche Strecken, Biker und alle Mini-Spiele habt. Eingeben müsst ihr den Cheat im Hauptmenü des Spiels.

Schaltet alles frei: X, Y, L + X, X, L, Z, R + Y

Viel Spaß beim Daddeln!

BESSER GEHT'S NICHT Auch alle Strecken stehen nach der Eingabe des Cheats zur Auswahl. (1)
UNTERHALTUNG PUR Mit dem Cheat macht MX Superfly gleich noch mal so viel Spaß. (2)
HERE WE GO Vom Hauptmenü aus könnt ihr den Cheat aktivieren. (3)

Geht auf den Menüpunkt Codes (1) und gebt den Code ein (2). An der Anzeige erkennt ihr, dass ihr alles richtig eingegeben habt (3). Jetzt könnt ihr eure Klamotten auswählen und durchstarten! (4)

Freekstyle

CHEATCODE **Alle Charaktere, neue Bikes und frische Outfits!**

Eben noch im Testteil, jetzt schon in unseren Cheats & Codes: *Freekstyle*! EAs Motorradgame ist eine Riesengaudi! Wer jedoch keine Lust hat, alles freizudaddeln, dem können wir mit den folgenden Cheatcodes helfen. Eingeben müsst ihr sie unter dem Codes-Menüpunkt.

Keine Freekout-Zeit mehr:	allfreek
Spielt als Clifford Adoptante:	cooldude
Spielt als Greg Albertyn:	gimegreg
Spielt als Jessica Patterson:	blondie
Spielt als Mike Jones:	toughguy
Erhaltet das Bloodshot-Bike für Mike Metzger:	eyedrops
Erhaltet das Rock-of-Ages-Bike für Mike Metzger:	brrrrrap
Erhaltet das Rhino-Rage-Bike für Mike Metzger:	seventwo
Erhaltet das Mulisha-Man-Bike für Brian Deegan:	whatever
Erhaltet das Heavy-Metal-Bike für Brian Deegan:	hedbangr
Erhaltet das Dominator-Bike für Brian Deegan:	whozaskn
Erhaltet das Hot-Stuff-Bike für Leeann Tweeden:	ovenmitt
Erhaltet das Trendsetter-Bike für Leeann Tweeden:	stylin
Erhaltet das Seducer-Bike für Leeann Tweeden:	goodlook
Erhaltet das Amore-Bike für Stefy Bau:	hereiam
Erhaltet das Disco-Tech-Bike für Stefy Bau:	sparkles
Erhaltet das 211-Bike für Stefy Bau:	twoneone
Erhaltet das Gone-Tiki-Bike für Clifford Adoptante:	supdude
Erhaltet das Island-Spirit-Bike für Clifford Adoptante:	goflobro
Erhaltet das Hang-Loose-Bike für Clifford Adoptante:	stoked
Erhaltet das Beater-Bike für Mike Jones:	kickbutt
Erhaltet das Lil'-Demon-Bike für Mike Jones:	horns
Erhaltet das Flushed-Bike für Mike Jones:	plunger
Erhaltet das Speedy-Bike für Jessica Patterson:	hekacool
Erhaltet das Charged-Up-Bike für Jessica Patterson:	lightnin
Erhaltet das Racer-Girl-Bike für Jessica Patterson:	tonboy
Erhaltet das The-King-Bike für Greg Albertyn:	allshook
Erhaltet das National-Pride-Bike für Greg Albertyn:	patriot
Erhaltet das Champion-Bike für Greg Albertyn:	number1
Erhaltet das Ecko-MX-Outfit für Mike Metzger:	helloooo
Erhaltet das All-Tatted-Up-Outfit für Mike Metzger:	bodyart
Erhaltet das Muscle-Bound-Outfit für Brian Deegan:	ripped
Erhaltet das Commander-Outfit für Brian Deegan:	soldier
Erhaltet das Fun-Lovin'-Outfit für Leeann Tweeden:	thnkpink
Erhaltet das Red-Hot-Outfit für Leeann Tweeden:	spicy
Erhaltet das Playing-Jax-Outfit für Stefy Bau:	kidsgame
Erhaltet das Ufo-Racer-Outfit für Stefy Bau:	invasion
Erhaltet das Tiki-Outfit für Clifford Adoptante:	wings
Erhaltet das Tankin'-It-Outfit für Clifford Adoptante:	nosleeve
Erhaltet das Blue-Collar-Outfit für Mike Jones:	babyblue
Erhaltet das High-Roller-Outfit für Mike Jones:	boxcars
Erhaltet das Warming-Up-Outfit für Jessica Patterson:	layers
Erhaltet das Hoodie-Style-Outfit für Jessica Patterson:	not2grly
Erhaltet das Sharp-Dresser-Outfit für Greg Albertyn:	ilookgud
Erhaltet das Star-Rider-Outfit für Greg Albertyn:	comet

INFO **CHEATREGISTER**

Hier findet ihr eine Übersicht über die Cheats & Codes der letzten Ausgaben.

GameCube:

Batman: Vengeance	03 + 05/2002
Beach Spikers	10/2002
Cel Damage	05/2002
Crazy Taxi	09/2002
Dave Mirra Freestyle BMX 2	05/2002
Driven	10/2002
Extreme-G 3	02 + 03 + 09/2002
Gauntlet: Dark Legacy	06/2002
Jeremy McGrath's Supercross World	08/2002
Legends of Wrestling	08/2002
Luigi's Mansion	11/2001
Madden NFL 2002	07/2002
NBA 2K2	06/2002
NBA Courtside 2002	07/2002
NBA Jam 2002	07/2002
NBA Street	06/2002
NHL Hitz 2002	05/2002
Pikmin	07/2002
Sega Soccer Slam	06 + 10/2002
Spider-Man: The Movie	07/2002
SSX Tricky	09 + 10/2002
Star Wars Rogue Squadron II	01 + 05 + 07 + 08/2002
Super Mario Sunshine	10/2002
Super Smash Bros. Melee	02 + 06 + 09/2002
The Simpsons: Road Rage	02 + 05/2002
Tony Hawk's Pro Skater 3	01 + 05/2002
Wave Race: Blue Storm	01 + 06 + 09/2002

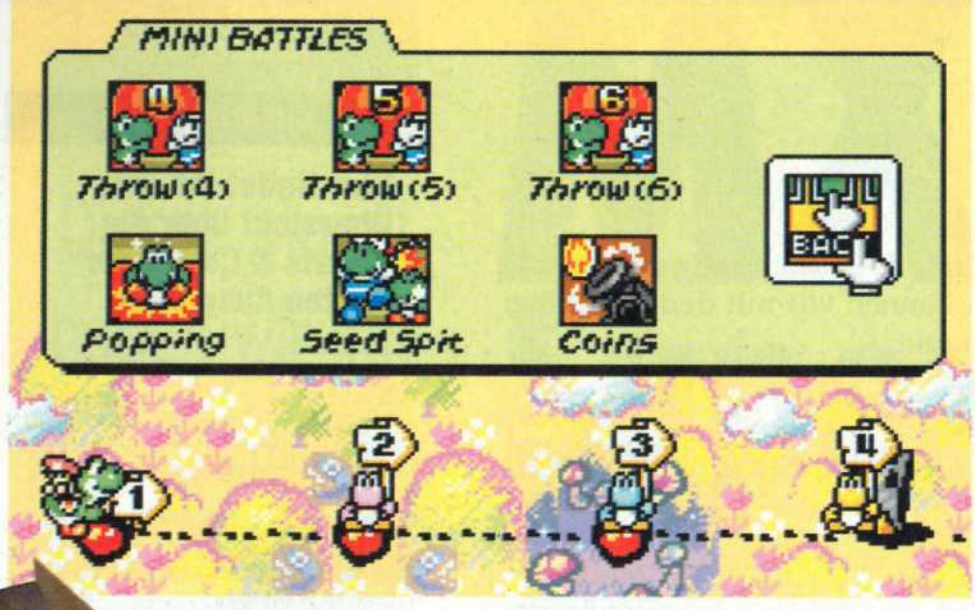
Game Boy Advance:

Alienators	03/2002
Army Men Advance	08/2001
Atlantis	03/2002
Batman Vengeance	02/2002
Britney's Dance Beat	07/2002
CT Special Forces	10/2002
Dark Arena	04 + 07/2002
Die Monster AG	04/2002
Disney's Lilo & Stitch	10/2002
Donald Duck Adv@nce	03/2002
Doom	01/2002
Driven	04/2002
E.T. Der Außerirdische	04/2002
Ecks vs. Sever	03/2002
Fire Pro Wrestling	12/2001
F-14 Tomcat	08/2002
Golden Sun	04/2002
Gradius Advance	01/2002
GT Advance Championship Racing	08/2001
GT Advance 2: Rally Racing	08/2002
Ice Age	05 + 09/2002
Inspector Gadget: Advance Mission	02/2002
Iridion 3D	09/2001
Lady Sia	12/2001
Men in Black: The Series	11/2001
NBA Jam 2002	07/2002
Pac Man Collection	01/2002
Peter Pan	09/2002
Pitfall: The Mayan Adventure	10/2001
Planet der Affen	03/2002
Rayman Advance	09/2001
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2	09/2001
Scooby-Doo und die Cyber-Jagd	04/2002
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	03/2002
Sonic Advance	04/2002
Space Invaders	05/2002
Spider-Man: Mysterio's Menace	12/2001
Spyro: Season of Ice	03/2002
Star Wars Episode II: Angriff der Klonkrieger	08/2002
Star Wars: Jedi Power Battle	03/2002
The Scorpion King	09/2002
Tom und Jerry: Der magische Ring	08/2002
Tony Hawk's Pro Skater 2	08/2001

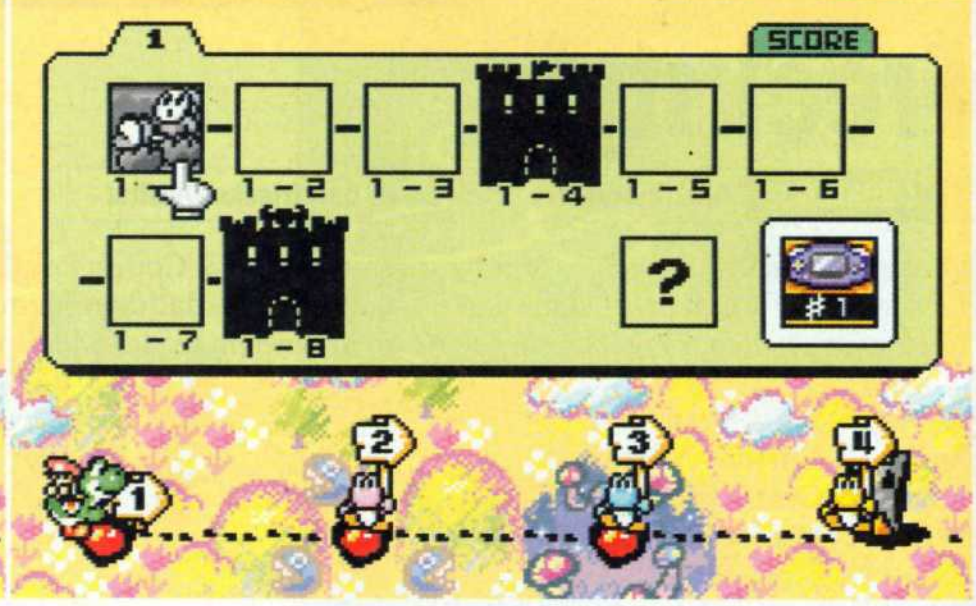
Yoshi's Island: Super Mario Advance 3

CHEATCODE **Alle Minispiele zur Auswahl.**

Ohne Zweifel zählt *Yoshi's Island* zu den besten Jump & Runs überhaupt. Aufgelockert wird der Hüpfspaß durch diverse Minispiele zwischen den verschiedenen Levels. Wer jedoch einfach mal Lust auf ein bestimmtes Mini-Spiel hat, dem können wir helfen. Um aus allen Mini-Games auswählen zu können, müsst ihr im Level-Select-Screen die Select-Taste gedrückt halten und währenddessen L, L, B, A und R drücken. Schon öffnet sich ein neuer Bildschirm mit sämtlichen Minispielen. Viel Spaß beim Zocken!



RIESENSPASS In null Komma nichts könnt ihr euch in sämtlichen Minispielen vergnügen. Viel Spaß!



AUSWAHL Im Level-Select-Screen müsst ihr den Cheatcode eingeben. Der Bildschirm mit den Mini-Spielen öffnet sich anschließend automatisch.

Smuggler's Run: Warzones

CHEATCODE **Unendliche Gegenmaßnahmen, Unsichtbarkeit und keine Gravitation.**

Wer ein paar Probleme mit den Bullen hat und seine Ware nicht schnell genug über die Grenze bekommt, der könnte unsere Cheats nützlich finden. Aktivieren könnt ihr diese im Pause-Bildschirm. Ein Sound ertönt, wenn ihr alles richtig gemacht habt.

Unendliche Gegenmaßnahmen:	Y (3x), X (2x), Z (2x)
Unsichtbarkeit:	Links, rechts, links, rechts, Z (2x), R
Keine Gravitation:	X, Z, X, Z, hoch (3x)

COOL Mit unserem Cheatcode könnt ihr praktischerweise unendliche Gegenmaßnahmen nutzen.

NULL PROBLEMO Greift auf den Cheat zurück und ihr werdet weniger Probleme mit dem Schmuggeln haben.

Aggressive Inline

CHEATCODES Alle Levels für die Inliner

Auch für die GBA-Inliner haben wir einen Cheatcode. Aktivieren könnt ihr ihn im Startbildschirm. Gebt einfach hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, B und R ein und schon könnt ihr auf sämtliche Levels zurückgreifen, ohne sie erst freispielen zu müssen. Ein Signalton zeigt euch an, wenn ihr alles richtig gemacht habt.

PRESS START Beim Startbildschirm müsst ihr den Cheat eingeben.

KLASSE Schon könnt ihr auch auf die späteren Levels zugreifen.

Duke Nukem Advance

CHEATCODES Cheatmenü für den coolsten Alien-Jäger aller Zeiten!

Der zurzeit beste Ego-Shooter auf dem GBA wird nun etwas einfacher. Dank unseres Cheatcodes könnt ihr von den Waffen bis zum Level alles einstellen. Auch der GOD-Mode ist dabei. Um den Cheat zu aktivieren, müsst ihr einfach in den Pausen-Screen des Spiels gehen. Nun haltet ihr L gedrückt und drückt folgende Tasten oder Richtungen: links, hoch, A, hoch, links, A, Start, Select. Und schon seid ihr im Cheatmenü!

HAIL TO THE KING Im Cheatmenü könnt ihr nun alles einstellen.

Turok Evolution

PASSWÖRTER Zugriff auf sämtliche Levels

Auch unser Indianer-Häuptling Turok bekommt ein paar Passwörter spendiert, mit denen er direkt in jeden Level kann. Viel Spaß beim Ausprobieren!

Level:	Passwort:	3.3:	5k987 v5452 3678
1.2:	k8t87 nl46k 6t8k	3.4:	5k987 v5452 lv15
1.3:	k8t87 nl46k t7r3	4.1:	5k987 v5452 3k21
1.4:	k8t87 nl46k 4v2t	4.2:	5k987 v5452 9vl2
2.1:	k8t87 nl46k 7nr1	4.3:	kk987 v2457 tv7l
2.2:	k8977 nl42r vr02	4.4:	kk987 v2457 5rtv
2.3:	k8977 nl42r 2t74	5.1:	kk987 v245t k69l
2.4:	k8977 nl42r 39kv	5.2:	kk987 v245t 759t
3.1:	k8977 nl42r kv41	5.3:	kl987 nt465 364v
3.2:	55987 l5452 v052	5.4:	kl987 nt465 tk8n

UND ACTION Aktiviert die Passwörter mit diesem Menüpunkt.

DIE ÜBLICHE PROZEDUR Gebt das Passwort ein.

Eternal Darkness

Unsere umfangreiche Komplettlösung begleitet euch durch **alle elf Kapitel** des Adventure-Hits Eternal Darkness. So helft ihr der niedlichen Alexandra, den Mord an ihrem Großvater aufzuklären.

Walkthrough

Prolog:

Zuerst geht ihr zu dem kleinen Tisch zwischen den Treppen. Nehmt die Uhr darauf näher unter die Lupe, um einen Kommodenschlüssel zu entdecken. Weiter geht es durch die erste Tür auf der rechten Seite der Eingangshalle und in der Bibliothek nach unten. Stellt die Zeiger der Wanduhr auf 3.33 Uhr. In dem versteckten Raum findet ihr ein großes Buch, in dem ihr sogleich ein wenig schmökert.

KAPITEL 1: Der Auserwählte

Was mache ich mit den vier Granitblöcken?

Sammelt die drei Granitblöcke ein und lauft weiter, bis ihr zu der Abzweigung kommt. Lauft zunächst durch die rechte Tür. In der Mitte der Halle liegt der vierte Granitblock. Unter den Abbildungen sind kleine, viereckige Fassungen, in denen ihr die passenden Blöcke unterbringen müsst. Geht nun durch die entriegelte Tür. Rennt weiter in Richtung Norden. In der rechten oberen Ecke findet ihr einen Schalter, mit dem sich das Teleporterfeld aktivieren lässt.

Welches Artefakt soll ich nehmen?

Es stehen euch drei Artefakte zur Auswahl, die den weiteren Spielverlauf erschweren. Das rote Artefakt steht für härtere Gegner, die einzelne Körperteile regenerieren. Das blaue lässt verletzte Gegner gelegentlich in einem Blitz explodieren. Das grüne steht für den

Kampftipps

Haltet euch an diese Kampftipps, wenn ihr eure Gegner schnell und unbeschadet ausschalten wollt.

- Schlagt niemals blind auf die Gegner ein. Benutzt die Funktion, einzelne Körperteile ins Visier zu nehmen. Die verwundbarste Stelle ist der Kopf.
- Kopflose Feinde sehen euch nicht.
- Wenn ihr in Bedrängnis geratet, rennt auf die andere Seite des Raums und nehmt euch die Angreifer einzeln vor.
- Wenn ihr während eines Kampfes aus dem Raum flüchtet, regenerieren die Zombies nicht. So habt ihr genug Zeit, euch zu heilen und die Waffen zu laden.
- Sobald euch der Schildzauber zur Verfügung steht, solltet ihr diesen ständig aktiviert haben.

Verstand-Balken. Solltet ihr euch für dieses Artefakt entscheiden, verliert ihr schneller euren Verstand. Nachdem ihr den Tome of Eternal Darkness eingepackt habt, widmet ihr eure Aufmerksamkeit der eingerahmten Buchseite direkt neben der Tür.

KAPITEL 2: Die Unterwerfung des Totengottes

Wie komme ich an den Fallen vorbei?

Zunächst begebt ihr euch zur Statue an der nördlichen Wand des Saals. Dort klaut ihr das Amulett und geht weiter nach links. Nun befindet ihr euch in einem langen Gang, der mit Fallen gespickt ist. Alle Fallen werden durch Druckplatten ausgelöst. Diese Platten sind jedoch sehr auffällig, so dass ihr sie ohne weiteres umgehen könnt.

Wie funktionieren die Kerzenrätsel?

Wenn ihr den tödlichen Gang hinter euch gelassen habt, erwartet euch ein Kerzenrätsel. Nur die mittlere Kerze darf brennen. Links neben den Kerzen steht ein Krug, an dessen Hals eine Bronzehalskette befestigt ist. Diese packt ihr ein und kehrt in die Eingangshalle zurück. Legt der Statue das Bronzeamulett an. Euch erwartet ein weiteres Kerzenrätsel. Löscht die Flammen aller Kerzen. Geht weiter und schleicht bis zur Mitte des Gangs. In der Einbuchtung findet ihr ein Blasrohr.

Was hat es mit der Tempelwache auf sich?

Nach einer unsanften Landung bricht euer Kurzschwert auseinander und ihr müsst gegen zwei Monster antreten. Eine Wache unterstützt euch während des Kampfes. Wenn der Mann den Kampf überlebt, repariert er euer Kurzschwert.

Wo finde ich einen Hebel für die Öffnung?

Geht nun weiter und achtet wieder auf die Fallen. Ihr gelangt in eine Halle, in der eine Öffnung für einen Hebel zu finden ist. Zunächst kämpft ihr euch bis in den riesigen Saal durch. Schnappt euch den Stab, den das Götzenabbild in die Höhe hält. Rennt zurück, bis ihr erneut im Raum mit der Öffnung für den Hebel steht. Hier setzt ihr den Metallstab ein.

Wo finde ich die nächste Buchseite?

Mit eurem neuen Wissen könnt ihr das Kerzenrätsel im Zimmer lösen – nur die linke Kerze darf brennen. Nehmt den Nachrichtenbehälter aus dem Fach und öffnet ihn.

KAPITEL 3: Der Verschwörung verdächtigt

Wie werde ich die Mönche los?

In der Kapelle öffnet ihr zunächst den Sarg vor dem Altar. Die Mönche suchen das Weite. Geht nun die Treppe hoch, von wo aus ihr auf einen Steg teleportiert werdet. Nachdem ihr euch das Buch geschnappt habt, seid ihr wieder in der Kirche.

Magietipps

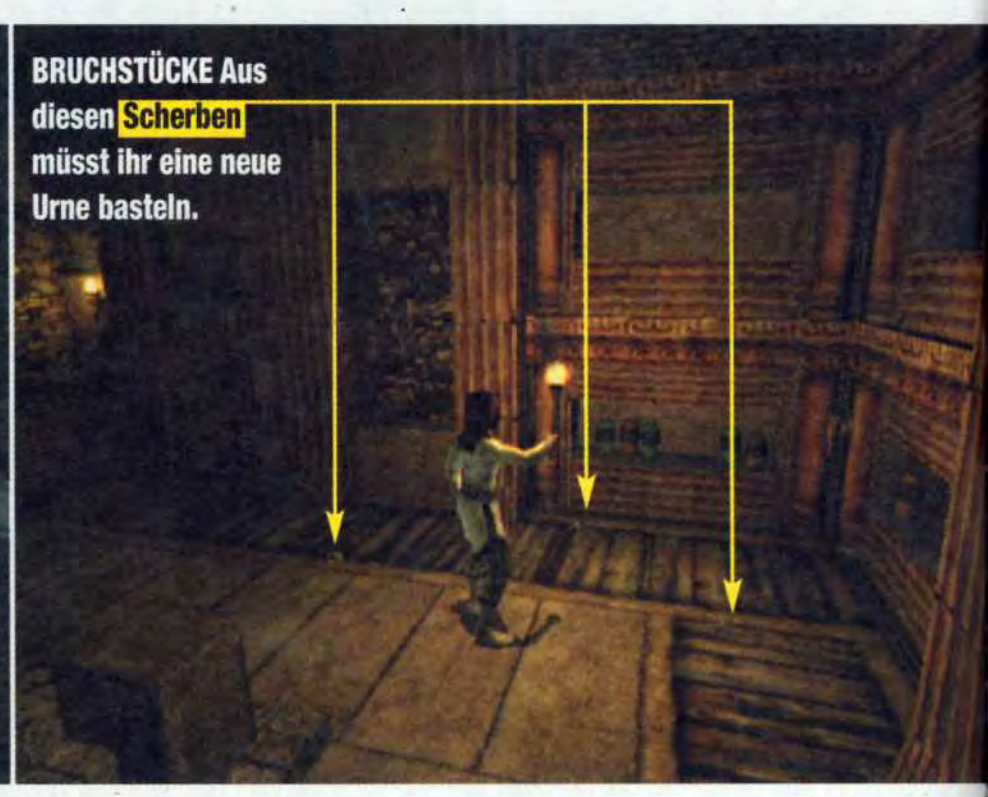
Hier erfahrt ihr, wie ihr mit den verschiedenen Zaubern umzugehen habt.

Beim Sprechen eines Zaubers habt ihr verschiedene Modifikationsmöglichkeiten. Zuerst die Stärke des Zaubers, danach die Art des Zaubers. Es gibt drei verschiedene Arten, die durch die farbigen Runen symbolisiert werden. Das System funktioniert nach dem „Schere-Stein-Papier-Prinzip".

- Grün kontert Blau
- Blau kontert Rot
- Rot kontert Grün

Das ist sehr wichtig, wenn ihr beispielsweise eine blaue Isolierung der Stärke 5 bannen müsst. Hier hilft dann nur ein grüner Aufhebungszauber der Stärke 5. Dieses Prinzip kommt bei fast jedem Magierätsel zum Einsatz.
Es gibt noch eine vierte Rune in der Farbe Lila. Diese Rune verändert die Wirkung der Zaubersprüche. Beispiel: Wenn ihr den „Erkennen"-Zauber mit der lila Rune sprecht, werdet ihr selbst unsichtbar.
Eine weitere Besonderheit birgt der Heilungszauber. Mit der roten Rune heilt ihr eure Gesundheit, mit der blauen euer Mana und mit der grünen euren Verstand.

KNOCHENALTAR Auf diesem Altar liegt in jedem Kapitel das Zauberbuch für eure Charaktere.



BRUCHSTÜCKE Aus diesen Scherben müsst ihr eine neue Urne basteln.

Wo finde ich die drei Urnen?

Im oberen Stockwerk nehmt ihr die blaue Urne aus dem Schrank und benutzt diese im Inventarbildschirm. Sobald ihr den Gegenstand verstaut habt, geht ihr zu dem mittleren Bücherregal weiter und untersucht dessen rechten unteren Teil. Zieht an dem auffälligen Buch. Wenn ihr dem Mönch helft, schenkt er euch ein zweischneidiges Schwert. Die Fackel hebt ihr ebenfalls auf und rüstet euch gleich damit aus. Kombiniert die drei Bruchstücke, die ihr auf dem Boden findet. Neben dem Brunnen steht eine weitere Urne, die ihr mitnehmt. Mit eurer Fackel zündet ihr den Wandteppich an.

Wie öffne ich den Geheimgang, durch den der Mann verschwunden ist?

Auf dem kleinen Tisch in der Mitte des Raums liegt eine Spruchrolle. Mithilfe des „Magisches Item"-Spruchs repariert ihr die kaputten Urnen. Am Brunnen füllt ihr die grüne und die blaue Urne mit Wasser. Wieder im Forschungsraum, stellt ihr alle drei Urnen auf die Bodenplatte. Macht mit dem verfaulenden Mann kurzen Prozess und hebt den Schlüssel auf. Nun schlagt ihr euch wieder zur Kapelle durch. Entriegelt die Tür zum Besprechungszimmer.

Wie starte ich das nächste Kapitel?

Sobald ihr wieder in der Gegenwart seid, begebt ihr euch zur Eingangshalle. Geht die Treppe hinauf zur Doppeltür. Hier benutzt ihr den Schlüssel für das obere Stockwerk. Mit dem „Magisches Item"-Spruch habt ihr die beiden Hälften im Nu wieder zusammengefügt. Lasst die Tür hinter euch und geht im Korridor nach rechts. Auf der Toilette liegt ein Stück Papier, das ihr an euch nehmt. Untersucht die Badewanne und kehrt zum Korridor zurück. Euer Ziel ist die erste Tür auf der rechten Seite. Betrachtet das Bild über dem Tisch.

KAPITEL 4: Ein Geschenk der Ewigkeit

Wie komme ich an den gelben Energiebarrieren vorbei?

Klettert die Leiter hinunter und nehmt das Buch. In diesem Tunnel müsst ihr die Statue mitnehmen und den Zombie mit dem transparenten Torso erledigen. Er hat die Schlüsselrune für die Barriere.

Was hat es mit dem Altar auf sich?

Unten angekommen, nehmt ihr die Fackel von der Wand und schnappt euch die Statue, die ihr am südlichen Ende des Tunnels entdeckt. Geht zurück zum Altar. Ihr müsst nun auf jede Platte eine Statue stellen. Auf den letzten Auslöser stellt ihr euch selbst. Schleicht auf den Altar und betätigt den Mechanismus. Nehmt in dem langen Gang das Talwar mit, das in der Leiche steckt. Im nächsten Raum schnappt ihr euch die Spruchrolle und geht durch die linke Tür. Passiert nun die Barriere und begebt euch in den nächsten Raum. Wenn ihr den Kampf siegreich beendet habt, nehmt ihr den Codex mit und verlasst diesen Ort. Öffnet die Barriere.

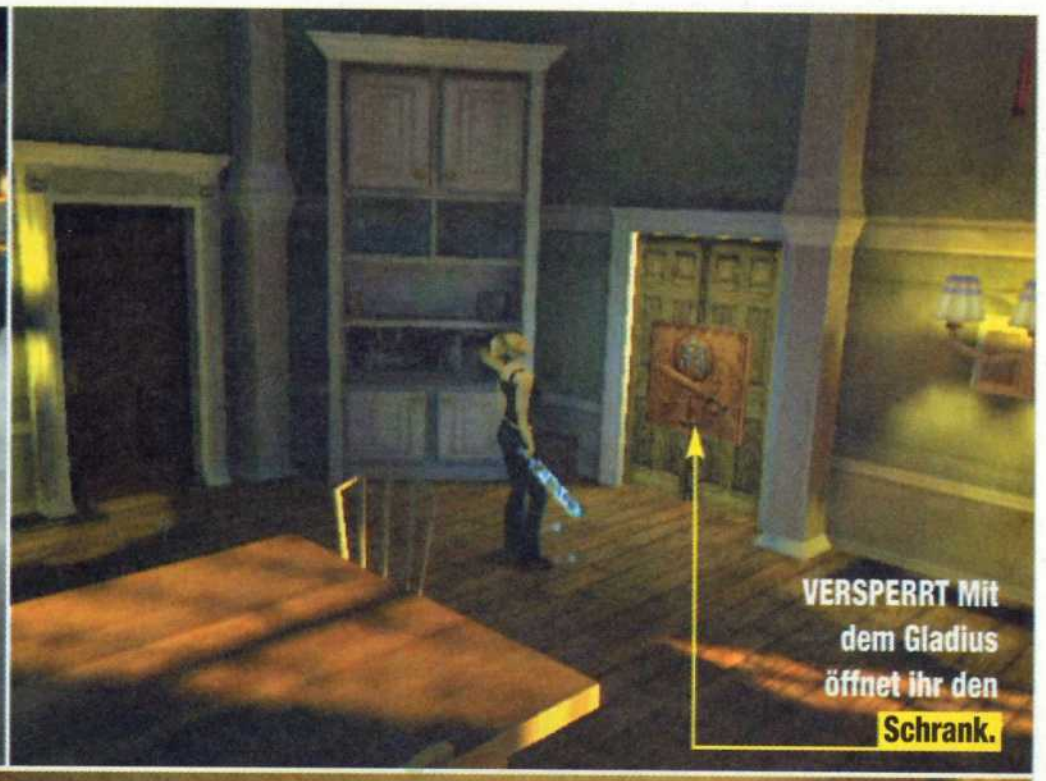
Wozu brauche ich den Zweihänder?

Zieht das Schwert aus dem Stein und es werden mehrere Wellen von Gegnern auf euch einstürzen. Wenn ihr das überstanden habt, geht ihr zurück in den Raum, in dem ihr die Spruchrolle gefunden habt. An der rechten Tür ist ein Schlitz, der groß genug für euer neues Schwert ist. Zuvor müsst ihr allerdings einen neuen „Magisches Item"-Zauber zusammensetzen. Verwendet dazu die

AUSGESPERRT Mit der passenden Schlüsselrune öffnet sich die Barriere.

ABGEFAHREN Mit dem Aufzug geht es nach unten.

TRAPPERDIMENSION Durch das lila Feld erreicht ihr den Ausgang.


VERSPERRT Mit dem Gladius öffnet ihr den Schrank.

Rune, die auf der verschlossenen Tür eingezeichnet ist. Mit diesem neuen Spruch beschwört ihr nun das Ram Dao und führt es in die Öffnung ein. Lauft weiter, bis ihr an eine verschüttete Stelle kommt. Klettert die Leiter nach oben und packt das Rubin-Bildnis ein. Unten klettert ihr durch die Öffnung. Steigt die Leiter nach unten und legt den Tome of Eternal Darkness auf die Knochenhand. Im nächsten Raum fallen jede Menge Gegner über euch her.

Wo ist die nächste Buchseite?

Nehmt im Forschungsraum das Gladius von der Wand und begebt euch in die Eingangshalle. Nun geht ihr durch die erste Türe links. Die Tür an der östlichen Wand ist mit einem Holzemblem verschlossen. Verzaubert das Gladius und öffnet damit die Tür. Das Schriftstück im Glas ist ein weiteres Kapitel des Buchs.

KAPITEL 5: Das lauernde Grauen

Wo finde ich mehr Munition für die Pistole?

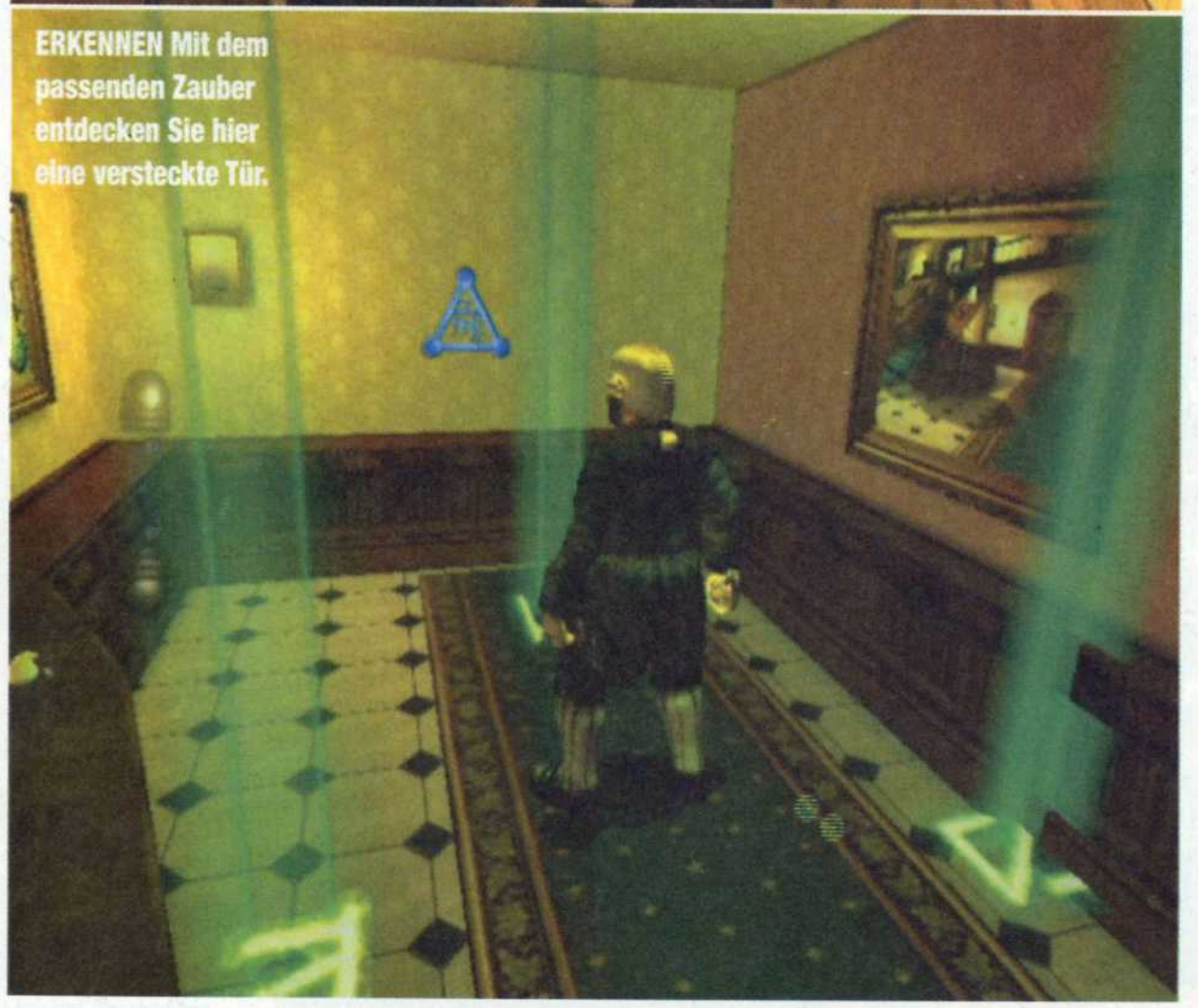
Verlasst das Zimmer und betretet das Badezimmer, welches sich direkt neben dem Raum befindet, aus dem ihr kommt. Nehmt die Munition mit. Marschiert in Richtung Süden und folgt dem Korridor, bis ihr das Herrenschlafzimmer erreicht. Auf dem Nachtkästchen liegt ein Brief, der Informationen über das mysteriöse Buch enthält. Des Weiteren packt ihr den Codex über dem Kamin ein und geht durch die rechte Tür. Kehrt in die Eingangshalle zurück. Am Fuß der Treppe findet ihr auf dem kleinen Tisch einen zweiten Brief, der an euch gerichtet ist. Rennt nach Westen und betretet die Küche durch die erste Tür links. Einen Pumpenschwengel findet ihr im Wandschrank. Durch die Doppeltür im Eingangsraum gelangt ihr in den Speisesaal.

Wie löse ich das Rätsel bei dem Kamin?

Hier kommt wieder das Konterprinzip zum Einsatz (siehe Magietipps). Kontert

ABSTELLKAMMER Schnappt euch den Hebel von dem Fass.

EXAMINE


ERKENNEN Mit dem passenden Zauber entdecken Sie hier eine versteckte Tür.

SESAM, ÖFFNE DICH Erst durch einen Zauber wird das Schlüsselloch sichtbar.

ISOLIERT Dieser Gegner ist keine Gefahr für euch.

STATUEN-MECHANISMUS
Schnappt euch den Armreif, solange der Wächter wegsieht.

die Farbe, die in der Inschrift erwähnt wird. Klettert durch den Kamin. Nehmt die Schriftrolle, den Säbel und die zweite Pistole mit. Zuletzt verstaut ihr noch das Buch in eurem Gepäck. Macht euch auf den Weg zum zweiten Stockwerk und geht im Korridor nach links zum bunten Fenster. Links davon ist ein weißer Umschlag versteckt, den ihr öffnet.

Wie komme ich in den Keller?

Kehrt ins Foyer zurück und geht in die Nische neben der rechten Treppe. Vor der Wand mit der blauen Rune benutzt ihr den „Erkennen"-Zauberspruch. Nachdem ihr alles eingesammelt habt, benutzt ihr den Pumpenschwengel aus eurem Inventar mit der Pumpe neben dem Becken. Setzt euren Weg nach unten fort. Haltet den Wächter auf Distanz, dann habt ihr genug Zeit, eure Pistolen nachzuladen.

Wo kann ich die nächste Seite finden?

Als Alexandra begebt ihr euch in den ersten Stock und geht im Korridor nach rechts zum Schlafzimmer. Untersucht die Kommode und sprecht den „Erkennen"-Zauber. Benutzt den Schrankschlüssel, um die Schublade zu öffnen.

KAPITEL 6: Ein Schritt in der Dunkelheit

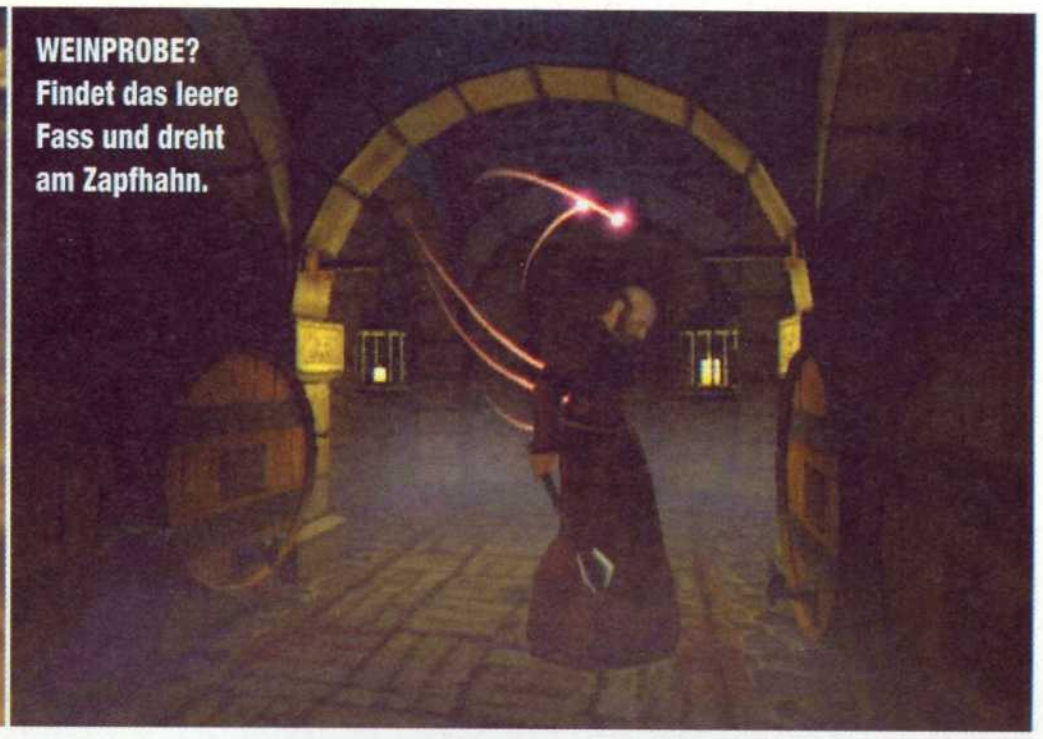
Wie öffne ich die Türen?

Befreit den Boden in der Mitte von dem Staub. Benutzt dazu die Bürste. Den Armreif, den ihr findet, legt ihr der Statue an. Lauft weiter bis zu dem Gang mit den Fallen. Verwendet die Fackel, um die Auslöser sehen zu können. Auf halbem Weg schnappt ihr euch das Metallarmband aus der Nische. Am Ende des Gangs benutzt ihr den Pinsel, um die Spinnweben zu entfernen, und geht weiter. Nehmt das Bronzeamulett mit. Im Eingangsraum benutzt ihr das Amulett an der Statue. Vor der Hydraskulptur tauscht ihr das Silberarmband mit dem metallenen aus. Im nächsten Gang verbirgt sich hinter den Spinnweben ein weiterer Codex. Setzt euren Weg fort. Im letzten Fallengang ist in einer Nische die Schriftrolle für einen neuen Zauber versteckt. Schleicht zu dem durch ein Schild geschützten Gegner und sprecht den „Aufhebung"-Zauber. Nehmt die Silberkette mit und verlasst den Raum durch dieselbe Tür, durch die ihr gekommen seid. Ihr findet eine neue Statue, der ihr beide Silberschmuckstücke anlegt. Ihr erreicht ein viereckiges Gängesystem.

Wie komme ich an der lilafarbenen Barriere vorbei?

Eure Aufgabe ist es, die Schutzschilde in den Eckräumen zu beseitigen. Dazu benutzt ihr den „Aufhebung"-Zauber. Geht zunächst nach Süden, wo ihr einen Wächter und eine Statue finden

ABGESTAUBT Ohne die Archäologenbürste wärt ihr in dem Kapitel verloren.



WEINPROBE? Findet das leere Fass und dreht am Zapfhahn.

werdet. Wenn ihr auf den Auslöser in der linken oberen Ecke tretet, gibt die Statue den Armreif frei. Im Raum mit der grünen Rune ist unter Spinnweben ein Amulett versteckt. Begebt euch in den Raum mit dem kleinen Becken und legt das verkrustete Halsband hinein. Drückt den Knopf und das Amulett wird gereinigt. Geht nun zur Skulptur mit den Goldflecken. Diese wartet bereits auf den Goldschmuck. Weiter geht's nach unten. In der Halle direkt nach der gelben Barriere reißt ihr euch die „Trapper"-Spruchrolle unter den Nagel. Ein Stockwerk höher lauft ihr zu der eingebrochenen Mauer. Beschwört einen Trapper und steuert diesen durch das kleine Loch in der Wand. Stellt ihn auf die Markierung hinter der Hängebrücke. Sobald die Wand kaputt ist, geht ihr über die Brücke und holt euch den Codex. Geht nun wieder in das unterste Stockwerk und rennt in die große Halle. Merkt euch, wo das Herz versteckt ist, damit ihr es euch mit Alexandra holen könnt. Sprecht den „Aufhebung"-Spruch am bunten Fenster, das sich im ersten Stock befindet.

KAPITEL 7: Häresie!

Wo sind die drei Juwelen versteckt?

Durch die Doppeltür erreicht ihr die Kapelle. Lauft auf den Altar zu. In dem Zimmer untersucht ihr das Porträt in der Nische und entfernt den Smaragd. Verlasst den Raum und kehrt in die Kapelle zurück. Bevor ihr die linke Doppeltür öffnet, nehmt ihr noch die Fackel von der Wand. In dem kleinen Zimmer öffnet ihr die Kiste und untersucht die Kleidungsstücke. Zurück in der Halle, steigt ihr auf das Podium und öffnet die

SOMMERSCHLUSSVER-KAUF Durchstöbert das Angebot an Mänteln.

GEHEIMGANG Hier geht es zum Raum des Bischofs.

Schreibtischschublade. Geht nun über die Treppe neben der Vordertür nach oben. Läutet die Glocke. Ihr erhaltet einen Schlüssel, mit dem ihr die Tür rechts vom Altar öffnet. Geht die Treppe hoch und schnappt euch das Notenblatt. Rennt zur Orgel und spielt die Melodie. Packt danach den Kraftzirkel ein. Über die Treppe hinter dem Altar erreicht ihr den Keller. Beim Orgelmechanismus gibt es einen Morgenstern zu entdecken. Im Weinkeller überprüft ihr die Fässer. Es ist ein leeres dabei, an dessen Zapfhahn ihr dreht. Holt euch von dem Monster im nächsten Raum den zweiten Edelstein. Im Besprechungsraum der kleinen Kapelle wartet Antony, der den Rubin bei sich trägt.

Was fange ich mit den Juwelen an?

Die drei Juwelen legt ihr auf das Podest im Geheimraum des Weinkellers. Kämpft euch bis zum Forschungsraum des Bischofs durch. Untersucht den Schrank und geht weiter. Packt das Blatt Papier und den Codex ein. Von dem Mönch im Glockenturm erhaltet ihr einen Dolch, den ihr in den Sarg im Kellergewölbe steckt. Bannt die Barriere und untersucht die Leiche. Nach dem Kampf verlasst ihr diesen Ort und folgt dem Bischof. In der Gegenwart rennt ihr in den Speisesaal und spielt die Melodie auf dem Flügel.

KAPITEL 8: Die verbotene Stadt

Was muss ich hier erledigen?

Hier müsst ihr einzelne Räume überprüfen. Geht in die Nähe einer Wand und drückt auf den A-Knopf. Eure Aufgabe ist simpel: Klappert die mit einem X markierten Räume ab und durchsucht sie. Im nächsten Raum liegt ein Krummsäbel. Unterwegs müsst ihr die „Zombie"-Schriftrolle mitnehmen. In der untersten Ebene ist ein Podest, auf dem ein Schlüssel liegt. Benutzt hier den „Erkennen"-Zauber auf Stufe 5. Verlasst den Raum und aktiviert direkt vor der nächsten Leiter denselben „Erkennen"-Zauber wie zuvor. Schnappt euch das Saphir-Bildnis, das in der Nische zu sehen ist. Mit dem Schlüssel könnt ihr die Tür zum vergessenen Korridor entriegeln. Um unbeschadet über die Felder zu kommen, sprecht ihr den Schildzauber. Durchschneidet das Seil, das die Brücke hält. Legt den Hebel um und kehrt in den Raum zurück, in dem zuvor der Untote zerstampft wurde. Beschwört einen Zombie und lasst ihn auf dieselbe Stelle laufen. Wenn ihr alle Räume untersucht habt, kehrt ihr zurück zu den Soldaten. Steuert Alex zu dem Bild, das die Steinsäule zeigt. Es befindet sich rechts neben dem Kamin. Untersucht das Bild und schnappt euch die nächste Seite.

KAPITEL 9: Ein Krieg, alle Kriege zu beenden

Wie geht's los?

Nehmt den Brief vom Tisch direkt neben euch. Vorne am Altar liegt ein Umschlag, den ihr öffnet. Verlasst die Kapelle. Im Eingangsbereich übergebt ihr den Brief mit den Befehlen an den Soldaten. In der Kammer schnappt ihr euch den Colt.

Wie schalte ich den Strom wieder ein?

Begebt euch wieder in die Kapelle. Schnappt euch das Gewehr auf dem Altar. Nehmt die Munition beim Orgelmechanismus mit. Im Weinkeller geht ihr zunächst durch die westliche Tür. Dreht an dem Rad und geht dann durch die Tür im Osten. Rechts ist ein Sicherungskasten, in den ihr den Glückspenny einsetzt. Zieht am Hebel des Generators und marschiert zurück zum westlichen Raum. Beschwört einen Trapper und steuert ihn durch die Öffnung. Schickt

LAVAGRUBE Mit dem „Erkennen"-Zauber seht ihr die sichere Brücke.

TÜRÖFFNER Nur durch Magie wird diese Tür sichtbar.

die tote Wache in die andere Dimension und schnappt euch den „Kreis der Stärke". Eilt in die Hauptkapelle zurück und betretet den alten Turm durch die Tür rechts vom Altar. Im Besprechungsraum entfernt ihr die Fackel von der Wand.

Welche Melodie muss ich auf der Orgel spielen?

Spielt nun an der Orgel. Dabei benutzt ihr die Tastenkombination A, B, Y, X, B, Y, A. Nachdem ihr den Türgriff sicher verstaut habt, lauft ihr in Richtung Westen bis zu dem Symbol, das die Wand ziert. Sprecht nun den „Erkennen"-Zauber mit dem neuen „Kraftzirkel". Setzt die Türklinke ein. Sobald ihr in den Raum mit den vier Türen kommt, geht ihr zuerst in den Raum, der auf der Karte südlich eingezeichnet ist. Greift euch den Trank. Dann geht es weiter durch die westliche Tür – orientiert euch wieder an der Karte. Ihr seid zum dritten Mal an dem Bücherregal und wisst, was zu tun ist. Mit dem Schlüssel auf dem Pult könnt ihr die letzte Tür öffnen. Am Ende der Treppe findet ihr den Angriffszauber.

Wie besiege ich den Wächter?

Der Wächter ist nur verwundbar, wenn er von einem hellen Schimmer umgeben ist. In der ersten Phase erscheinen drei Kugeln und fliegen auf euch zu. Das Ausweichen sollte kein Problem darstellen. Sobald die Kugeln verschwunden sind, rennt ihr in Richtung des Monstrums. Es wird gleich verwundbar sein. Benutzt den Angriffszauber auf Stärke 3. Anstelle von Kugeln erscheinen in der zweiten Phase Zombies. Bleibt so weit wie möglich vom Wächter entfernt und erledigt die anrückenden Feinde mit dem Gewehr. Sobald der Guardian verwundbar ist, benutzt ihr wieder den Stärke-3-Angriffszauber. In der dritten Phase ist die Energiebarriere so nah, dass ihr in einen direkten Nahkampf verwickelt werdet. Weicht den Attacken so lange aus, bis er erschöpft eine Pause einlegt. Nutzt diese Gelegenheit und startet den Stärke-5-Angriffszauber.

Wo ist die nächste Seite?

Sprecht mit dem Dienstmädchen in der Bibliothek. Geht in den Keller und sammelt dort die Schrotflinte und die Patronen ein. Untersucht den Sicherungskasten und setzt den Glückspenny ein. Danach drückt ihr den Schalter. Lauft im Korridor des ersten Stocks nach links in das Badezimmer. Öffnet den Medizinschrank und entnehmt die Buchseite.

KAPITEL 10: Das Legat der Finsternis

Wo sind die Uhrzeiger?

In der Bibliothek schnappt ihr euch das Buch über dem Kamin. Untersucht es,

LEICHENENTSORGUNG Mit dem **Trapper** teleportiert ihr den toten Soldaten von der Tür weg.

WEISSER SCHIMMER Nur wenn der Wächter leuchtet, ist er verwundbar.

KRAFTZIRKEL Mit diesem mächtigen Gebilde zerstört ihr die Wächterstadt.

TELESKOP Der Lichtstrahl zeigt euch den richtigen Weg.

FINALER KAMPF Habt ihr die Essenz von Pious erledigt, ist der Kampf so gut wie gewonnen.

um den Minutenzeiger einer Uhr zu finden. Lauft zur Wanduhr und nehmt die Spruchrolle vom Stuhl. In der Küche findet ihr Munition und im Esszimmer einen Säbel. Im Arbeitszimmer entdeckt ihr ein weiteres Buch, in dem der Stundenzeiger versteckt ist. In der Bibliothek stellt ihr die Zeiger der Uhr auf 3.33 Uhr. Packt im Geheimraum die Munitionsschachteln ein und eignet euch das Buch an.

Wie komme ich in den Keller?

Zwischen den Scherben der zerbrochenen Vase liegt ein Teil des Kellerschlüssels. Wandert umher und helft den Dienern im Haus, bis ihr den zweiten Teil des Schlüssels bekommt. Kombiniert nun die beiden Schlüsselteile und benutzt euren „Magisches Item"-Spruch, um den Gegenstand zu reparieren. Im Keller vernichtet ihr die kleine Steinsäule, die im Wasserbecken steht. Packt die doppelläufige Schrotflinte und die Patronen ein. Bei den Magiezirkeln aktiviert ihr die leuchtenden Felder. Es werden dreimal mehrere Runen zur Auswahl stehen. Wählt die Runen in folgender Reihenfolge aus: Redgormor, die Konter-Rune eures Pfades, Nethlek.

Wo finde ich die Seite des elften Kapitels?

Lest zunächst den Brief von Edward und begebt euch in den Keller. Untersucht die gestapelten Fässer auf der linken Seite. Lauft ins obere Stockwerk und schlagt die Wand neben dem bunten Fenster mit der Spitzhacke ein. Innen bannt ihr das Schutzschild und sammelt das Stethoskop ein. Öffnet den Safe im Keller und startet das nächste Kapitel.

KAPITEL 11: Asche zu Asche

Was hat es mit der Modellstadt auf sich?

Schnappt euch sämtliche Gegenstände der Leiche vor der Tür. Rennt an den Gegnern vorbei und klettert die Leiter hinunter. An der nächsten Leiter geht es nach oben. Steckt das Amulett ein. Kehrt nach unten zurück und kämpft euch zur nächsten Leiter vor. Oben holt ihr euch den Stab. Kombiniert den Stab mit dem Amulett. Steigt die letzte Leiter empor. Unter dem Lichtschein ist eine Öffnung für den Stab. Setzt ihn ein und lenkt den Lichtstrahl auf die beiden kuppelförmigen Reflektoren, bis die zwei zusätzlichen Spiegel erscheinen. Der Strahl muss nun auf das letzte Gebäude scheinen. Klettert durch die neue Öffnung. Am Wurmloch bannt ihr das Schild um das Bildnis. Verstaut es in eurem Gepäck. Lauft zurück zu der Leiter und klettert nach oben. Marschiert weiter, bis ihr in den Raum mit den fünf Trappern kommt.

Wie funktioniert das Rätsel mit den Skulpturen?

Geht durch die Tür links oben und kämpft euch zu den drei Bildern durch. Das Saphir-Bildnis kommt vor das grüne Bild, Rubin kommt vor das blaue, Smaragd kommt vors rote. Geht die Treppe nach unten und holt euch das magische Gladius. Geht zurück durch die obere Tür und benutzt einen Trapper, um den Metallblock wegzuschicken. Nehmt den letzten Zauberspruch von dem Knochenaltar mit und benutzt den Zauber, um die Kreaturen hinter der Barriere zu vernichten.

Was mache ich mit dem Sprengstoff?

Schnappt euch die Sprengladung. Eilt zurück in dem Raum, wo einst der Metallblock stand, und sprecht den „Erkennen"-Zauber auf Stärke 7. Geht durch die Doppeltür. Neben der Leiche liegt ein Zünder, den ihr mit der Sprengladung kombiniert. An der Brücke verzaubert ihr das C4-Paket und macht es scharf. Alle Türen sind verschüttet. Die einzigen Türen, die sich öffnen lassen, führen in die Freiheit.

Wie komme ich in die Ruinen?

Geht durch die nördliche Tür der Bibliothek. Stellt den Lichtstrahl so ein wie auf dem Bild. Rennt in den Keller und macht euch auf zu den Ruinen der Stadt.

FINALE: Am Tor der Vorsehung

Wie rufe ich Pious herbei?

In der Stadt ignoriert ihr alle Gegner. Benutzt den Schildzauber, um über das gelbe Feld zu kommen. Auf halbem Weg solltet ihr den Schildzauber erneut sprechen. An der Tür benutzt ihr den „Aufhebung"-Zauber auf Stärke 7. In Raum mit den Zirkeln setzt ihr die beiden Podesthälften zusammen und repariert sie mit Magie. Sobald die drei Steintische wieder ganz sind, platziert ihr die beiden Artefakte und das Herz auf ihnen. Wieder gilt es, Runen zu aktivieren. Fangt ganz links an. Ihr habt dreimal die Auswahl zwischen mehreren Runen. Eure Wahl sollte so ausfallen: Aratek, die Konter-Rune eures Pfades, Tier.

Wie komme ich durch die einzelnen Räume?

Im ersten Raum benutzt ihr den „Erkennen"-Zauber, um die Lava zu überqueren.
In Raum 4 müsst ihr auf die Felder einen Trapper, Zombie oder Grauen der entsprechenden Farbe stellen. Im fünften Raum dürft ihr nur schleichen. In der sechsten Kammer macht ihr die Trapper mit dem „Erkennen"-Zauber sichtbar. Für das siebte Rätsel zerstört ihr die drei Säulen mit einem Magieangriff der Stärke 7. Im Raum mit dem gelben Boden müsst ihr die Isolierung am Ausgang bannen. Im letzten Raum benutzt ihr den „Fessel"-Spruch zweimal.

Wie besiege ich Pious?

Ihr müsst abwechselnd bei Pious und bei der Essenz einen Treffer landen. Nach einiger Zeit zerspringt die Essenz. Dann ist Pious kein Problem mehr für euch. Bei der Wahl der Rune nehmt ihr Kraftzirkel (Stärke). Und wieder siegt das Licht über die Dunkelheit.

N-ZONE ZEUGNIS

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-ZONE berichten?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
GameCube	❑	❑	❑
Game Boy Advance	❑	❑	❑
Nintendo 64	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑
PlayStation 2	❑	❑	❑
Xbox	❑	❑	❑
PlayStation	❑	❑	❑
PC	❑	❑	❑
DVD-Player	❑	❑	❑
Handy	❑	❑	❑

3. Welche Schulnote bekommt das aktuelle Heft?
(1 = sehr gut, 6 = ungenügend)

Text: Schulnote:____
Layout: Schulnote:____
Titelseite: Schulnote:____
Gesamtnote: Schulnote:____

4. Welche Spiele willst du dir demnächst kaufen?

GameCube: **Game Boy Advance:**

_____ _____
_____ _____
_____ _____

5. Folgende Rubriken interessieren mich:

❑ News ❑ Reportagen
❑ Angespielt ❑ Tests
❑ Tipps ❑ Zubehör

6. Über welche Themen möchtest du außerdem gerne informiert werden?

❑ Kinofilme ❑ DVD-Filme
❑ Handys ❑ Anime/Manga
❑ Internet ❑ Andere _____

7. Was ist deine Meinung zur Rubrik „Beckmesserei des Monats"?

Überflüssig ❑
Okay ❑
Genial ❑

8. Wie beurteilst du die Trennung von Nintendo und Rare?

❑ Nintendo hat einen schwerwiegenden Fehler gemacht.
❑ Rare zehrt nur noch von seinem Kult-Image der Vergangenheit.
❑ Das in Rare investierte Geld kann Nintendo zukünftig besser nutzen.
❑ Aus finanzieller Sicht ist Nintendos Entscheidung sinnvoll.
❑ Rare wird auch weiterhin Super-Spiele entwickeln.

9. Welche Eigenschaften treffen auf N-ZONE zu?

	Sehr	Ziemlich	Weniger
Fachkundig	❑	❑	❑
Kritisch	❑	❑	❑
Informativ	❑	❑	❑
Aktuell	❑	❑	❑
Übersichtlich	❑	❑	❑
Ist das Geld wert	❑	❑	❑
Optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Seit wann liest du die N-ZONE?
(aktuelle Ausgabe = 11/2002)
Ausgabe: _____/_____

11. Ich kaufe die N-ZONE ...
... ca. _____ Mal pro Jahr.

12. Welche Schulnoten erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genauso viel oder weniger davon?

	Schulnote	Mehr	Genauso viel	Weniger
News	___	❑	❑	❑
Reportage: Rare	___	❑	❑	❑
Vorschau: Die Hard Vendetta	___	❑	❑	❑
Vorschau: Minority Report	___	❑	❑	❑
Vorschau: XIII	___	❑	❑	❑
Vorschau: K. Slater's Pro Surfer	___	❑	❑	❑
Vorschau: StarCraft Ghost	___	❑	❑	❑
Test: Eternal Darkness	___	❑	❑	❑
Test: Turok Evolution	___	❑	❑	❑
Test: WWE Wrestlemania	___	❑	❑	❑
Test: Freekstyle	___	❑	❑	❑
GBA-Test: Der Herr der Ringe	___	❑	❑	❑
Import-Test: Phantasy Star Online	___	❑	❑	❑
Hardware	___	❑	❑	❑
Leserbriefe	___	❑	❑	❑
Cheats & Codes	___	❑	❑	❑
Komplettlösung: Eternal Darkness	___	❑	❑	❑
Kolumne: Neulich in der Redaktion	___	❑	❑	❑

13. Folgende Fachmagazine lese ich außerdem regelmäßig:

_____
_____

14. Was hat dir allgemein an N-ZONE gefallen?

_____
_____

15. Was hat dir an N-ZONE weniger gefallen?

_____
_____

16. Lesercharts: Welche drei Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____

17. Most Wanted: Welche drei noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____

Name, Vorname _____

Telefonnummer _____

Straße _____

Wohnort _____

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an folgende Adresse:
Computec Media • N-ZONE • Kennwort: Zeugnis 11 •
Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth

Angaben und Adresse werden dem Datenschutz gemäß getrennt voneinander archiviert.

Ihr bestimmt, wie das Heft aussehen soll, und deshalb geben wir euch an dieser Stelle die Chance, uns jeden Monat ein Zeugnis auszustellen!

5 Nintendo-Spiele zu gewinnen!

Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

IMPRESSUM:

VORSTAND:
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

REDAKTION:

Redaktionsdirektor:
Hans Ippisch (V. i. S. d. P.)

Redaktion:
Leitender Redakteur: Jens Quentin
Redaktion: Fabian Sluga, Udo Crnjak, Kerstin Springer,
Redaktionsassistenz:
Yves Nawroth
Auslandskorrespondent:
Warren Harrod
Bildredaktion: Albert Kraus

Layout:
Alexandra Böhm, Christian Harnoth, Fabian Hübner, Stefanie Sämann

Lektorat/Schlussredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch

Textchef:
Michael Ploog

Art Director:
Andreas Schulz

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100 % aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
Telefon: +49 - 911/28 72 - 341
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenleitung:
Thorsten Szameitat
E-Mail: thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigenberatung:
Alexander Kreis (V. i. S. d. P.)
Fax: +49 - 911/28 72 - 241
E-Mail: alexander.kreis@computec.de

Anzeigendisposition:
Andreas Klopfer
E-Mail: andreas.klopfer@computec.de
Anca Stef
E-Mail: anca.stef@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC: +49 - 911/28 72 - 261
ISDN Mac: +49 - 911/28 72 - 260

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inklusive der Ausgabe, in der die Anzeige erschienen ist, und der Seitennummer an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Alexander Kreis, Anschrift siehe oben.

VERLAG:

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

Vertrieb:
Burda Medien Vertrieb

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-ZONE kostet im Abonnement € 36,60 für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland € 49,80)

Abonnementsbestellung Österreich:
Leserservice GmbH, Niederalm 300, A-5081 Anif, Tel.: 06246-882882, Fax: 06246-8825277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abopreis für 12 Ausgaben: € 41,60

Druck:
heckel GmbH, Nürnberg, ein Unternehmen der schlott sebaldus Gruppe

ISSN/Pressepost:
N-ZONE wurden folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen zugeteilt:
ISSN 1433-8424, VKZ B 43739

IN DER COMPUTEC MEDIA AG ERSCHEINEN AUSSERDEM:
Games Hardware, PC Games, PC Action, MCV, PlayZone, Kids Zone, XZone

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 2. Quartal 2002 31.401 Exemplare

SO ERREICHST DU UNS:

ANSCHRIFT DER REDAKTION:
COMPUTEC MEDIA
N-ZONE
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth
E-Mail: nzone@computec.de
Website: www.n-zone.de

ANSCHRIFT DES ABO-SERVICE:
Kundenservice:
Computec-Abo-Service
Postfach 1129
23612 Stockelsdorf
Zentrale Abo-Nummer:
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

SPIELE-HOTLINES

TIPPS & TRICKS, SONSTIGE FRAGEN ZU SPIELEN:

Hersteller/Vertrieb:	Kontakt:	Wann:	Gebühren:
Acclaim www.acclaim.de	0190/824663	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Activision www.activision.de	0190/510055	Mo.-Fr. 14-18 Uhr, Sa.-So. 16-18 Uhr	€ 0,62/Min.
Electronic Arts (D) www.electronicarts.de	0190/754464	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,24/Min.
Electronic Arts (A)	0900/373762	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	€ 1,08/Min.
Electronic Arts (CH)	0900/776677	Mo.-Sa. 11-20 Uhr	SFR 2,-/Min.
Infogrames www.infogrames.de	0190/771883	Mo.-So. 14-21 Uhr	€ 1,24/Min.
Konami www.konami.de	0190/824694	Mo.-So. 8-24 Uhr	€ 1,24/Min.
Nintendo www.nintendo.de	0180/5005806	Mo.-Fr. 13-17 Uhr	€ 0,13/Min.
Swing www.swing-games.de	02131/40666499*	Mo., Mi., Fr. 16-19 Uhr	
Take 2 www.take2.de	0190/87326836	Mo.-Fr. 8-24 Uhr	€ 1,86/Min.
THQ www.thq.de	0190/505511	Mo.-Fr. 16-20 Uhr	€ 0,62/Min.
Ubi Soft www.ubisoft.de	0190/88241210	Mo.-So. 11-24 Uhr	€ 1,86/Min.
Virgin Interactive www.vid.de	0190/771888	Mo.-Fr. 14-18 Uhr	€ 1,24/Min.
Vivendi Universal www.vivendi-universal-interactive.de	techsupport@vup-interactive.de		

* Nur technische Hotline

INSERENTENVERZEICHNIS

Acclaim	35
Activision	23,69,99
COMPUTEC MEDIA AG	74, 75, 81
Cubeshop	21
Electronic Arts	49, 51, 61
Games Store	79
Idee & Spiel	25
Infogrames	71
Ingram	54, 55
Nintendo	2
Primal Games	59
Take 2	27
THQ	29, 100
Vivendi	91

NEULICH IN DER REDAKTION

CHAOS Es geht doch nix über einen aufgeräumten Arbeitsplatz.

ÜBERLASTUNG? Neuzugang Udo mit den Testmustern für ein Wochenende.

STREIT Alexandra vom Layout kann sich nicht ganz mit Fabians Ideen anfreunden.

Einblicke in das Reich des Grauens

Oder: Wie zum Teufel kann man **in diesem Chaos** arbeiten?

HIGH TECH Die Redaktion umgibt sich nur mit dem Neuesten und Besten, was die derzeitige Konsolengeneration zu bieten hat.

Selbst schuld. Ihr habt es so gewollt. Nachdem wir bereits häufiger Leserbriefe bekamen, in denen Interesse an der Heimat und dem Quell unseres schöpferischen Seins bekundet wurde, wollen wir euch nicht länger auf die Folter spannen. In schonungsloser Offenheit und mit dem Auge fürs Detail haben wir nun erstmals das abgelichtet, was wir unter einem Arbeitsplatz verstehen. Gerade im verlagsinternen GameLab, wo Sauberkeit oberstes Gebot ist, halten wir uns strikt an ein strenges Regelwerk (keine Getränke, Speisen etc.). Nur so können wir gewährleisten, dass in einer geradezu klinisch reinen Atmosphäre das Erstellen von Bildern für Test- und Vorschauberichte nicht beeinträchtigt und zu einem echten Erlebnis wird. Neben einer peniblen Putzordnung sind wir natürlich auch darauf bedacht, unseren neuen Kollegen Kerstin und Udo den Einstand so angenehm wie möglich zu gestalten. Dazu zählt auch, die Neuzugänge nicht gleich mit Testmustern zu überhäufen, sondern sie behutsam an die verantwortungsvolle Aufgabe bei der N-ZONE heranzuführen. Ein entspanntes Arbeitsklima mit unseren lieben Kollegen vom Layout ist ebenfalls oberstes Gebot. Sollte es zwischen Redakteur und Layouter wirklich einmal zu Meinungsverschiedenheiten bezüglich des Artikelaufbaus kommen, werden diese friedlich bei einer Tasse Tee in einem harmonischen Dialog geklärt.

Damals in der Redaktion

Das stand vor **fünf Jahren** in der N-ZONE.

Haupthema der N-ZONE 11/97: *Diddy Kong Racing*, welches im Testteil auf vier Seiten abgefeiert wurde. Mit einer Wertung von 92 % wurde der Titel damals geadelt. Ironie des Schicksals: Der ursprünglich für den GameCube geplante Nachfolger *Donkey Kong Racing* wird wohl in abgewandelter Form (zumindest ohne Donkey Kong) auf der Xbox erscheinen. Im Vorschau-Teil war *Zelda 64* (so der damalige Arbeitstitel) eines der Highlights. Die Auszeichnung für das Spiel des Jahres 1997, die die Fachredaktionen des Computec-Verlags damals vergaben, konnte für das Nintendo 64 erwartungsgemäß *Super Mario 64* einheimsen.

VORSCHAU

N-ZONE 12/02 Ab 20.11.2002 am Kiosk!

INFO WAS WIRD GESPIELT BEI ...

Julien Bares

Der 31-jährige Julien Bares ist Produzent bei Ubi Soft und arbeitet derzeit an *XIII*.

Was spielen Sie im Augenblick?
Resident Evil und *Star Wars: Rogue Squadron II*. Darüber hinaus spiele ich zurzeit *Medal of Honor: Frontline* (PS2) sowie *Warcraft III* (PC). Am meisten Zeit verbringe ich aber natürlich mit *XIII*.

Was gefällt Ihnen an diesen Spielen?
Es gefällt mir einfach, bei diesen Spielen in ein anderes, faszinierendes Universum gerissen zu werden und dabei das ausgereifte Gameplay zu genießen.

Welche drei Nintendo-Spiele sind Ihre Alltime-Favourites und warum?
Ein indizierter Ego-Shooter mit einem Geheimagenten (N64), *Zelda* (SNES), *Super Mario Kart* (SNES).

Was gefällt Ihnen am GameCube am besten?
Er ist eine tolle, kleine Konsole mit einem großartigen Controller und beeindruckenden Zukunftsprojekten wie z. B. *Metroid Prime*.

Welche GameCube-Neuauflage wünschen Sie sich am meisten?
Den indizierten Ego-Shooter mit dem Agenten.

Mit welchen Video- oder Automaten-Games begann Ihre Leidenschaft für Videospiele?
Wenn ich mich recht erinnere, fing alles mit dem großartigen Spiel *Pipeline* auf dem C64 an.

Welches Spielgenre bevorzugen Sie generell und warum?
Ich mag eigentlich alle Genres bis auf Rollenspiele, da ich kein großer Fan von Fantasiewelten bin.

Welches Multiplayer-Game favorisieren Sie generell und warum?
Counter-Strike (PC) ist noch immer mein großer Favorit.

Was möchten Sie unseren Lesern mitteilen?
XIII wird dank erfrischender neuer und überraschender Features ein tolles Spiel auf dem GameCube werden. Merkt euch diesen Titel vor!

Starfox Adventures

Welche Änderungen wird es in der deutschen PAL-Version geben? Wie sieht es mit der Umsetzung der stimmungsvollen englischen Sprachausgabe aus? Läuft der Titel auch auf PAL-GameCubes im 60-Hertz-Modus? Unser Test der deutschen Version beantwortet in der nächsten Ausgabe alle offenen Fragen.

James Bond 007: Nightfire

In der N-ZONE 12/02 klären wir euch auf, ob der nächste Auftritt des britischen Geheimagenten die Tradition gelungener 007-Abenteuer auf Nintendo-Konsolen würdig fortsetzt. Kann sich der Ego-Shooter gegen die hochkarätige Genre-Konkurrenz durchsetzen oder muss sich James Bond mit einem Mittelfeldplatz begnügen?

Weitere Themen in der nächsten Ausgabe:

ANGESPIELT:		REIGN OF FIRE
ANGESPIELT:		SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY
IM TEST:		TONY HAWK'S PRO SKATER 4
IM TEST:		HARRY POTTER UND DIE KAMMER DES SCHRECKENS
IM TEST:		MARIO PARTY 4
IM TEST:		DIE HARD VENDETTA
IM TEST:		BATMAN: DARK TOMORROW

Die Vorschau erfolgt ohne Gewähr. Die Themen können sich aufgrund von Terminverschiebungen leider ändern.